▶サードパーティに聞いた ニンテンドーDSの新展開

2004 vol.120

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

GC&GBAのことならニンドリにおまかせ!!

10/6

極厚別冊付録つき

特別定価 690 YEN

毎月6日と21日発売!
平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成16年10月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第9巻第17号（通巻120号）

まだまだ遊べる

ペーパーマリオRPG

発売直前

ポケットモンスターエメラルド

追っかけ

秋～冬の期待作大予想

マリオテニスGC
ホームランド
バイオハザード4
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
ファイアーエムブレム ほか

186ページ 超極厚付録

ファミコン® ミニ 第3弾

ディスクシステムセレクション

全部入り

究極攻略ガイド

禁断の袋とじ付き

©2004 Nintendo ©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

GAME BOY ADVANCE
アドバンスムービー
GBA GBA・SP 対応
GAMEBOY・GAMEBOY ADVANCE・GBA・ADVANCE・アドバンスは任天堂の登録商標です。
日本商標登録　第2294769号、第4470747号、第4397318号、第4524984号、第4684806号
SmartMedia-IDは東芝の商標です。
Nintendo ライセンス商品
サトシとピカチュウの冒険はココから始まった！
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
テレビアニメーションシリーズ
2004年
8月26日(木)発売
好評発売中
必ずもらえる！
am3
アドバンスムービー
ポケモン
キャンペーン
対象商品
くわしくは【www.am3.jp】にアクセス！
詳しくは右ページを見てね！
第1話
ポケモン
きみにきめた！
GBAでアニメを楽しもう！
■ モノラル　■ カラー　■ 収録時間：約23分
アドバンスアダプタ付きスペシャルパック … 価格4,980円（税込）
アドバンスカード単体版 … 価格2,499円（税込）
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku　©Pokémon
※画面部分はイメージです。

必ずもらえる! am3 アドバンスムービー ポケモン キャンペーン 対象商品
くわしくは【www.am3.jp】にアクセス!

必ずもらえる!

am3 アドバンスムービー ポケモンキャンペーン

いそげ! しめきり間近!

アドバンスムービー「ポケットモンスターTVアニメシリーズ」の発売を記念して、2004年8月26日〜9月30日の期間中、プレゼントキャンペーン「必ずもらえる! am3アドバンスムービー ポケモン キャンペーン」を実施いたします。応募方法は下記の通り。抽選でA賞グッズを100様、B賞グッズを200名様に、また応募者全員*にC賞グッズをプレゼントいたします。

A賞 100名様

ポケモンセンターオンライン・モバイル限定販売

ゲームボーイアドバンスSP レックウザエディション

B賞 200名様

アドバンスカード レックウザ

アドバンスガシャポン対応

C賞 応募者全員

アドバンスムービー バインダー

表紙デザイン① ピカチュウ・プラスル・マイナン

表紙デザイン② デオキシス・レックウザ

©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

*A賞・B賞の当選者は対象外となります。

【対象商品】

アドバンスムービー ポケットモンスターTVシリーズ

第1話「ポケモンきみにきめた!」

- ●アドバンスアダプタ付きスペシャルパック…4.980円(税込)
- ●アドバンスカード単体版…2,499円(税込)

【応募方法】

パッケージに入っている応募シールを、同封の取扱説明書に付いているアンケートハガキの「御意見・御要望」欄に貼り、C賞の希望デザイン番号を明記の上ご郵送下さい。(郵送先はアンケートハガキに明記してあります)

尚、当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

※特典アイテムのデザイン・仕様等は予告なく変更になる場合がございます。

【応募期間】2004年 9月30日 まで (9月30日消印有効)

ぞくぞく登場! アドバンスムービー ポケモン TVアニメシリーズ

第2話 たいけつ ポケモンセンター

アドバンスカード単体版
価格2,499円(税込)

9月16日(木)発売

第3話 ポケモン! ゲットだぜ!

アドバンスカード単体版
価格2,499円(税込)

9月16日(木)発売

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©Pokémon ©1998 ピカチュウプロジェクト

大好評発売中!

劇場版ポケットモンスター

「ピカチュウのなつやすみ」

映像特典

劇場版ポケットモンスター アドバンスジェネレーション「裂空の訪問者 デオキシス」劇場予告編

劇場版ポケットモンスター「ミュウツーの逆襲」劇場予告編

■モノラル ■カラー ■収録時間:約30分(本編23分 + 映像特典)

アドバンスアダプタ付きスペシャルパック … 価格4,980円(税込)

アドバンスカード単体版 … 価格2,499円(税込)

リリース等、最新情報はコチラまで ▶▶▶ 【am3 ホームページ】http://www.am3.jp

am3 Global Yet Small

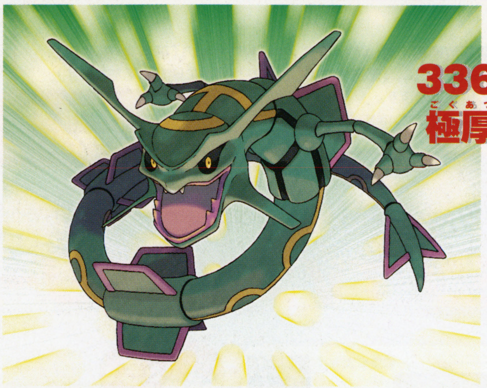
発売・販売元 / 株式会社 am3(エーエムスリー)
〒105-0022 東京都港区海岸2-6-31 日建ビル7F
Tel : 03-5418-6382 Email : support@am3.co.jp

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

鋭意制作中だった『ポケットモンスターエメラルド』攻略本だが、気になる発売日と中身の詳細がだいぶ明らかになってきた。今回は攻略本の内容を、教えられる範囲内でしっかり紹介していくぞ。好評!? の「エメラルド攻略本日記」も引き続き連載中。

『ポケットモンスターエメラルド』攻略本 336ページで10月7日(木)ごろ発売決定

9月16日に発売される『ポケットモンスターエメラルド』だが、その攻略本の発売日が10月7日（木）ごろに決定した。以前発売した『ファイアレッド・リーフグリーン』攻略本と同じ構成で、殿堂入りからシナリオクリアを目指す「ストーリー攻略」と、ホウエン地方のポケモンのずかんを完成させる「ポケモンずかん」が1冊にまとまっている。これに新要素「バトルフロンティア」の攻略も加え、総ページ数336ページの大ボリュームで発売だ。



336ページの極厚攻略本！

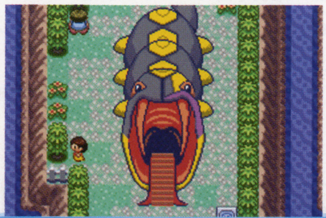
←今回はレックウザが物語のカギを握るポケモンのようだ。どういった活躍をするのか、ゲームとさらに攻略本でも、その内容が明らかになる！

見どころ① バトルフロンティア全7施設を攻略

今回から新たに追加された「バトルフロンティア」では、7つの施設でさまざまな形式のバトルを楽しめる。もちろん攻略本でも、7つの施設それぞれの戦い方や、勝ち抜いていくポイントをアドバイス。バトルフロンティア内で起こるイベントや、各施設のルールも再確認できるので、まだ挑戦していないトレーナーも、この本でしっかり予習することができるぞ。

『エメラルド』新要素の1つ

←↓左がバトルフロンティア全景図のイラストで7つの施設の建物を確認することができる。各施設で外観、バトルのルールはすべて異なるので、その施設にあった戦い方が必要となるのだ



見どころ② シナリオ＆ずかんの充実した内容

「ストーリー攻略」ではスムーズに殿堂入りできるチャートを作成し、その流れに沿ってページを構成。行きそびれた水道・街、イベントは「イベント解析編」でしっかりフォロー。ポケモンずかんは1ページに2匹を紹介。

↑アクア団やマグマ団と対決することも

↑野生のポケモンの情報もバッチリ！

見どころ③ おなじみ「キラキラ」カバーを採用

『ルビー・サファイア』の攻略本で好評だった、キラキラ加工のカバーを今回も作成中。まだデザインは未定だが、レックウザのカッコいいイラストと、キラキラ加工の光沢をうまく組み合わせた豪華カバーになる予定だ。

シリーズで好評だったキラキラ加工

←『ルビー・サファイア』の2冊の攻略本はいずれもキラキラ加工が施され、各書店でもかなり目立っていたようだ。読者にも好評のカバーだったのだ

不定期コラム 『エメラルド』攻略本日記 ―その2―

今回はゲームのストーリーについて。『ルビー・サファイア』のバージョン違いということで発売される『エメラルド』だが、サンプルロムをプレイしてみると、かなり変更部分が多いことがわかる。基本的な流れは変わらないのだが、アクア団とマグマ団の関係、噂のレックウザの登場、そして殿堂入り後と、遊ぶにしたがって新たなストーリーが発見されていくのだ。

となると攻略本の構成も大きく変わる…。マップも貼りなおし、新要素も多い、ポケモンずかんもある、ということでページがいくらあっても足りません。「無駄に分厚い」攻略本は出したくないので、まとめる作業が大変です…（種市）

©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

2004 10/6
Nintendo DREAM ニンテンドー ドリーム vol.120
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ/ambit 2004 禁無断転載

CONTENTS

特集

ドリームジャンボ期待作追っかけ大予想
秋から冬にかけて発売される期待作をチェック 30 マリオテニスGC / ホームランド / バイオハザード4 / ファイアーエムブレム / ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし ほか

おもしろネタ大集合! 4 **ペーパーマリオRPG**

発売直前チェック情報! 24 **ポケットモンスター エメラルド**

関係者が語るニンテンドーDSの魅力 84 スパイク、元気、猿楽庁のDSキーマン登場! **ニンテンドーDS** リレーインタビュー

新作ソフト・攻略&情報ページ

新キャラクター登場! 57 **キングダムハーツ** チェインオブメモリーズ

いよいよIIを最終攻略 38 **ファイナルファンタジー I・II アドバンス**

攻略スタート 102 スーパーマリオボール

シリーズ初のRPG 66 ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

3DバトルACT 64 ゾイドバーサス III

読者プレゼント付き 124 [特別企画]ニンドリ120号記念 付録グラフィティ

186頁の超極厚付録 ファミコンミニ ディスクシステムセレクション 全部入り 究極攻略ガイド

大好評の連載企画

94 任天堂の質問箱	49 ニンドリ学園 COLORS
120 ニュースのページ・ニンドリスクランブル	73 ゲームソフトファンクラブ
114 ドリームキングダム	94 すすめ! 天任家族 by はやのん
100 どうぶつの森 村じまんフェスタ	112 ドリテク鮮果場
120 ニンドリランキング	78 ニンドリ リサーチ200X
126 ランキング研究所	54 デス仙人の教えてあ・げ・る
129 NEXT 2 WEEKS	55 海外事情のコラム頁 真実の扉/大渕豊
128 GC&GBAソフト発売スケジュール	123 みずすリンクのNews DREAM
83 読者プレゼント	80 Vol.117 当選者発表 / マッスルアンケート

©2004 Nintendo

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

GC ニンテンドーゲームキューブ

か	キラー7	68
さ	スターフォックス	36
	ゾイドバーサス III	64
た	テイルズ オブ シンフォニア	113
	どうぶつの森e+	100
は	バイオハザード4	33
	新世紀GPX サイバーフォーミュラ Road To The EVOLUTION	112
	ペーパーマリオRPG	4
	ホームランド	32
ま	マリオテニスGC	30
	マリオパーティ6	37
ら	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	66
	ロックマンX コマンドミッション	108

GBA ゲームボーイアドバンス

あ	アドバンス ガーディアンヒーローズ	60
	エンジェルコレクション2 ピチモになろう	71
か	学園アリス～ドキドキ★不思議たいけん～	72
	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	57
さ	シャイニング・フォース 黒き竜の復活	112
	スーパーマリオボール	102
	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	35
	続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ	104
た	DAN DOH!! 飛ばせ! 勝利のスマイルショット!!	70
な	NARUTO-ナルト-ナルトRPG～受けつがれし火の意志～	113
は	鋼の錬金術師 想い出の奏鳴曲	113
	バトローラーX	70
	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	34
	ファイナルファンタジー I・II アドバンス	38
	ファミコンミニ 悪魔城ドラキュラ	別冊
	ファミコンミニ SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ	別冊
	ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2	別冊
	ファミコンミニ 謎の村雨城	別冊
	ファミコンミニ 光神話 パルテナの鏡	別冊
	ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編	別冊
	ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女 前後編	別冊
	ファミコンミニ ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前後編	別冊
	ファミコンミニ メトロイド	別冊
	ファミコンミニ リンクの冒険	別冊
	フルーツ村のどうぶつたち～にぎやかな村をつくろう!～	71
	ポケットモンスター エメラルド	24
	ボボボーボ・ボーボボ 爆闘ハジケ大戦	72・129
ま	まわるメイド イン ワリオ	36
	モンスターサマナー	112
ら	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	67

NDS ニンテンドー ディーエス

か	研修医 天堂独太	85

ステージ攻略からオモシロネタまで一挙公開！
徹底的に遊び尽すための徹底ガイド!!

GC			
タイトル	ペーパーマリオRPG	ジャンル	アクションRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	17ブロック
価格	5800円（込）		

ペラペラマリオと仲間たちの冒険物語もいよいよ終盤。今回は、ステージ7のストーリー攻略だけでなく、超難関の100階ダンジョン攻略と、もっともっと遊び尽くすためのオモシロネタをどど〜んと紹介！ これを読んで隅から隅まで遊び尽くそう！

ステージ7 物語もいよいよ終盤！
「はるかなる月を目ざして」

➡P.6〜13

 ©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSYTEMS

長い長いダンジョンも攻略！
100階ダンジョン攻略

➡P.14～17

たっぷりの20ページ大特集

もっともっと遊び尽くすために！
こんなにあったオモシロネタ

➡P.18～23

ハミダシニンドリ

サイハテ村のやど屋に泊まると、おみやげに宇宙食をプレゼントしてもらえるぞ。やど屋の入口にある階段のカゲに宿泊券が落ちているので、それを使ってタダでゲットしちゃおう！

ステージ攻略編 ステージ7

マリオの冒険もついに終盤。なんと月旅行へ！
はるかなる月を目ざして

最後のスターストーンは月にある！ いざ、月をめざしてサイハテ村へ!!

メガバッテン軍団にさらわれたピーチ姫がいる場所、そして最後のスターストーンのありかは月だった！ということで、月へと向かうことになったマリオたち。でも、はるか宇宙の月まで飛んで行くにはいったいどうしたら…。そこで、マリオたちを飛ばすことができるという巨大な大砲を求め、いざサイハテ村へ。ゴロツキタウンでゲットしたウルトラハンマーを使って、ゴロツキタウン地下左端のドカンからサイハテ村へ向かうのだ！

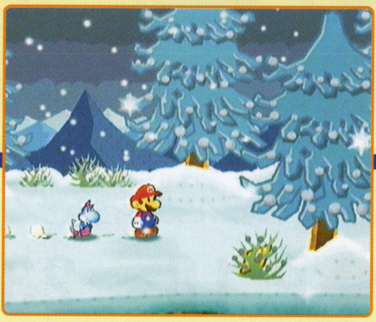
↑サイハテ村へと向かう道に登場する敵。攻撃によっては凍らされてしまうこともあるぞ

↑雪に覆われた小さな村「サイハテ村」。ここではボムへいたちが暮らしているのだ

サイハテ村へと続く道

アイスパックン	
たいりょく	10
こうげきりょく	5
ぼうぎょりょく	0

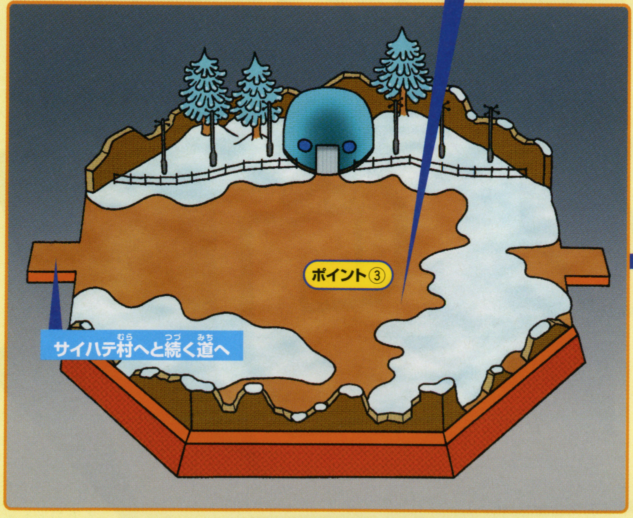
ブリザード	
たいりょく	9
こうげきりょく	4
ぼうぎょりょく	0



サイハテ村

サイハテ村の秘密

サイハテ村最大の秘密「ビッグ・ボム」は広場の地下に隠されているのだ



ポイント① 村長さんとボムへい同士で話をする

大砲を使わせてもらうために村長さんに話をしてみよう。バレル以外の仲間をつれていると、口を割ってくれないけれど、仲間をバレルにして話しかけると本当のことを教えてくれる。ボムへい同士で話してもらうのだ。

⬆バレル以外の仲間で村長さんに話しかけても、本当のことを教えてはくれないのだ

⬆村長さんと同じく、ボムへいのバレル。彼を仲間に連れているときには真実を語ってくれる

ポイント② ゴールドマンとホワイト将軍

ピカリーヒルズのゴールドマンに話しかけ、大砲の許可書をもらおう。さらに、大砲使用に欠かせないホワイト将軍を捜索！ ハナハナ村から始まり、つぎつぎと足取りを追い、最終的にはサイハテ村の村長さんに話すと…。

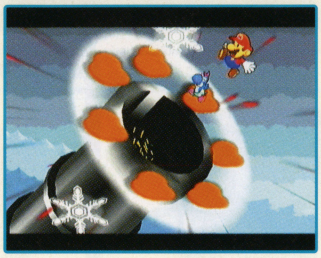
⬆ピカリーヒルズのゴールドマンから許可書をもらう。請求されたコインは返してもらえるぞ

⬆放浪癖のあるホワイト将軍。あっちこっちと動き回っていてなかなか会えない…

ポイント③ ビッグ・ボムで月へ出発！

ホワイト将軍を捜し回ってサイハテ村に戻ると、村の奥の家でホワイト将軍が寝ている…。しつこくアタックして叩き起こせ！ 彼が起きたらいよいよ月への打ち上げだ。広場から登場したビッグ・ボムでいざ月へ！

⬆サイハテ村の奥の家で寝ているホワイト将軍。ボムへいってなかなか起きない種族なの?



⬆サイハテ村の広場に登場したビッグ・ボムで月へ打ち上げ！ 感動と興奮のシーンなのだ

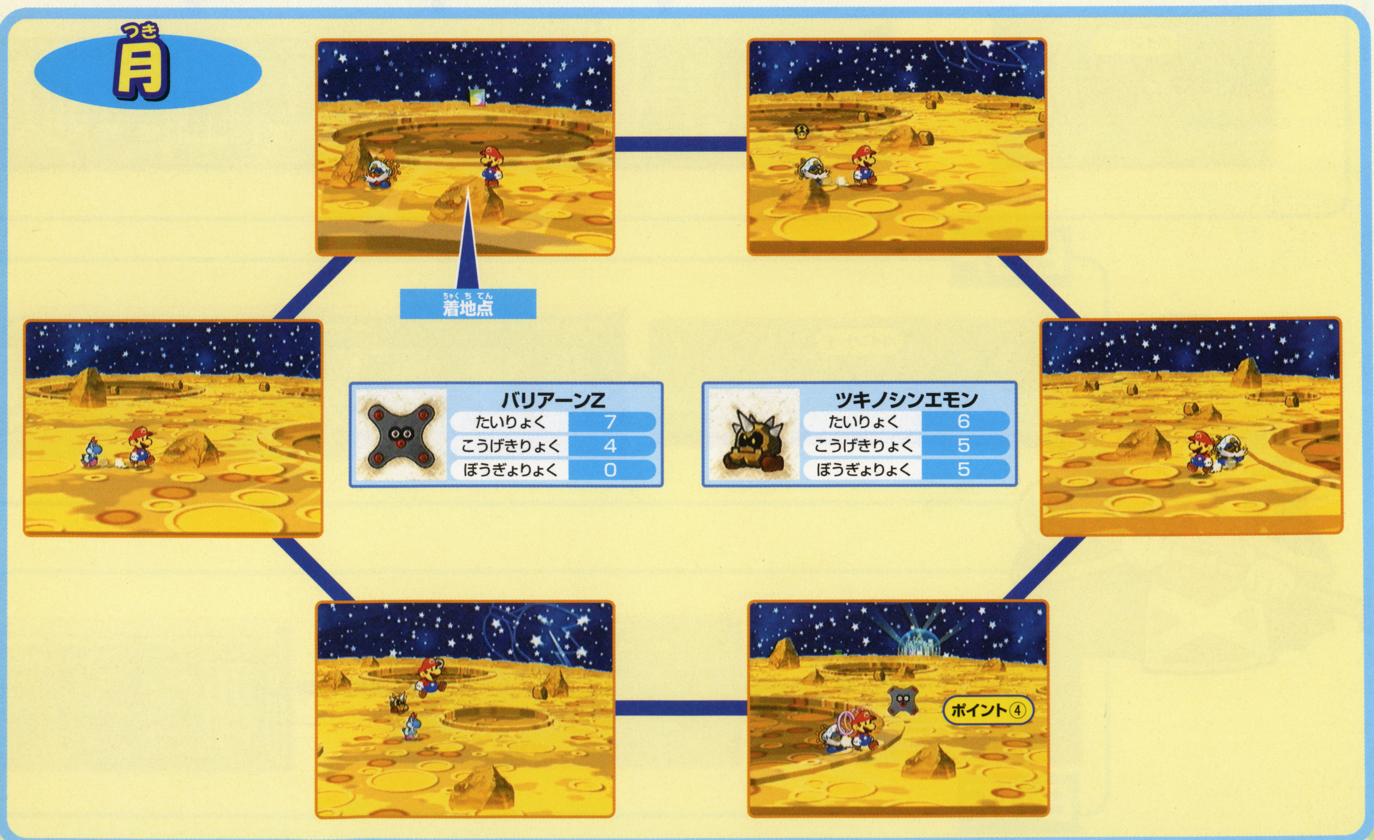
ポイント④ メガバッテンのアジトを探せ！

月に到着したマリオ。重力が少ない月ではフワフワゆっくりしか進めない。小さな岩のように見えるツキノシンエモンの攻撃に気をつけながらアジトを探そう。ヒビの入った岩は、バレルの爆発で破壊することができるぞ。

⬆ツキノシンエモンは、ジシーンアタックでひっくりかえしてから攻撃するといいぞ

⬆着地点から月の裏側に進み、この岩を破壊するとアジトへのドカンが出現するのだ

月

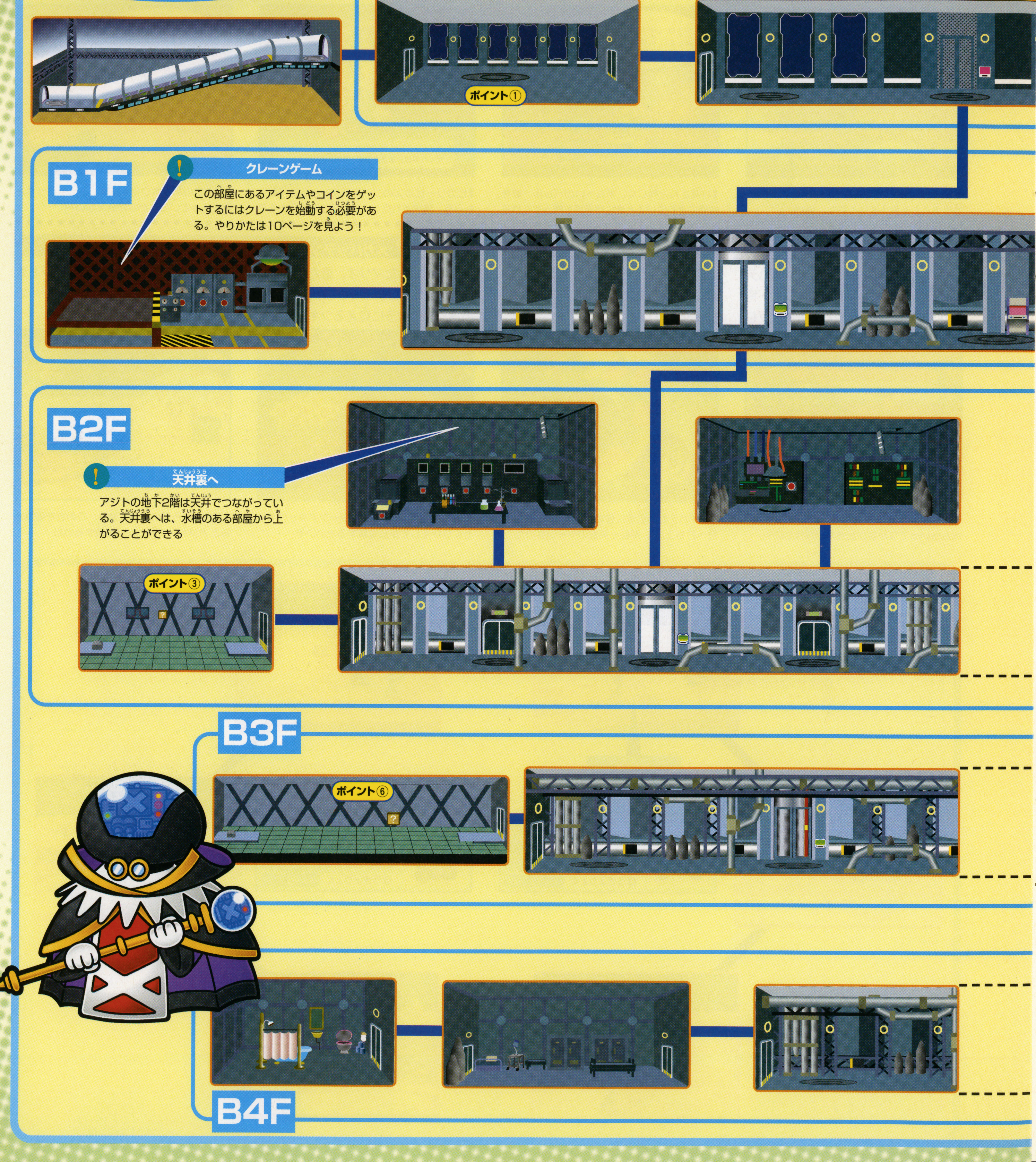


バリアーンZ	
たいりょく	7
こうげきりょく	4
ぼうぎょりょく	0

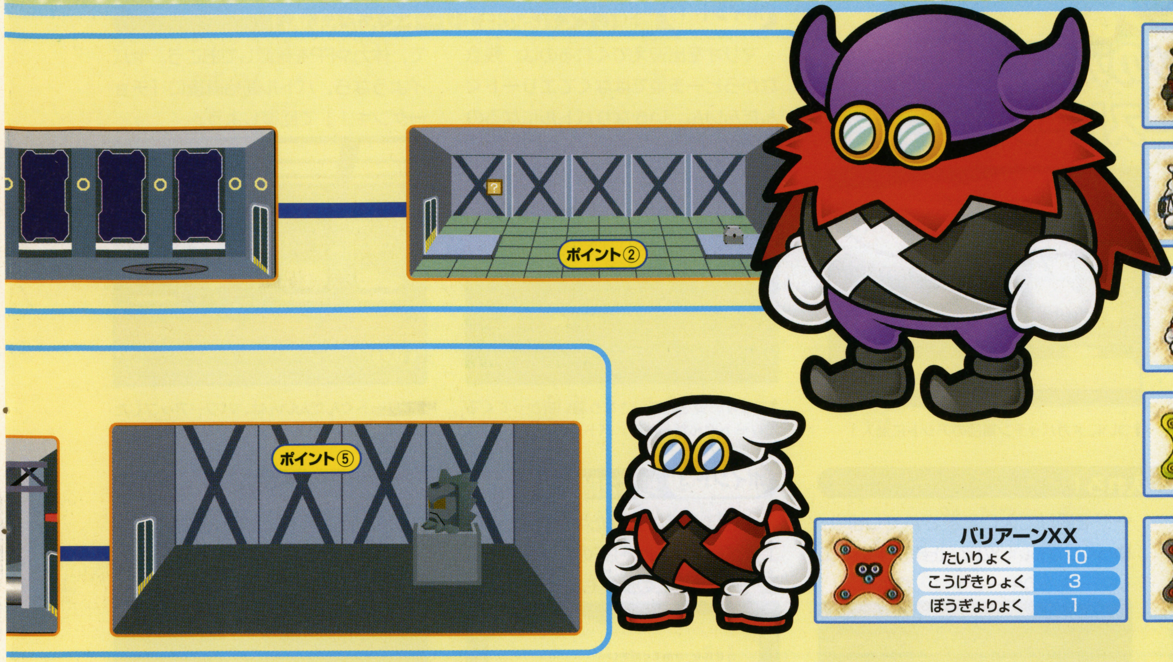
ツキノシンエモン	
たいりょく	6
こうげきりょく	5
ぼうぎょりょく	5

ハミダシニンドリ 月の表面には、メガバッテンのアジトに通じているドカン以外にも、バレルで破壊できる岩がある。それらの岩の中にはストップウォッチなどのアイテムが隠されているので探してみよう。

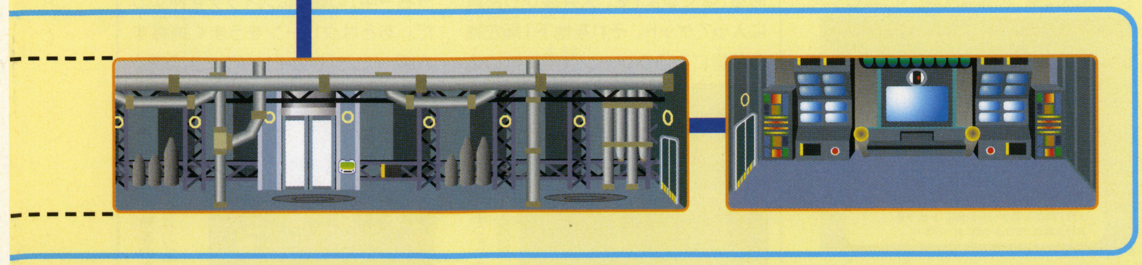
メガバッテンのアジト



ハミダシニンドリ
メガバッテンのアジトに登場する「エリートぐんだんいん」や「けんきゅういん」は、薬を飲んでパワーアップしたり、マリオたちを弱体化させたりしてくる。そうされないように速攻で倒せ！



	たいりょく	こうげきりょく	ぼうぎょりょく
エリートぐんだんいん	10	5	1
けんきゅういん	9	4	0
ぐんだんいん	4	3	0
バリアーン	3	2	0
バリアーンXX	10	3	1
バリアーンZ	7	4	0



しかけだらけの部屋

広いこの部屋を抜けるとボス戦となる。少々複雑なこの部屋の進み方は、11ページに拡大図ともに解説しているぞ

ハミダシニンドリ

地下2階の更衣室には、2つの大切なヒントが隠されている。しかも、天井裏から更衣室の中に落っこちると、マリオがとても懐かしい姿に変身する。一見の価値あり！ ぜひ試そう。

ついにメガバッテンのアジトへ侵入 ピーチ姫は？ スターストーンはどこに!?

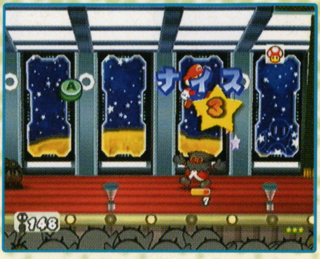
ついにメガバッテン軍団のアジトに潜入したマリオ。最後のスターストーンを手に入れるために、そしてピーチ姫を救い出すために、すみずみまで探索しよう。ちなみに、地下2階にある転送装置を使えば、ゴロツキタウン地下へ帰ることができる。アイテムがたりなくなったりしたらいったん戻ろう。

⬆ついにメガバッテン軍団のアジトに潜入！

ポイント① 歓迎してくれるのはエリートぐんだんいん！

マリオを出迎えてくれるのは、残念ながらピーチ姫ではなくてエリートぐんだんいん。いきなりバトルになるので、体力やFPを確認しておこう。ヤバイようなら、バトル開始直後に「チョーゲンキ！」で回復しよう。

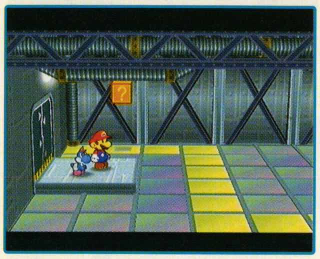
⬆マリオの姿を見ていきなり襲い掛かってくるエリートぐんだんいん。バトルの始まりだ！



⬆エリートぐんだんいんは、パワーアップしたりすることも。れんぞくジャンプで速攻だ！

ポイント② エレベーターキーを手に入れろ！

部屋に入ると、宝箱のおいてある部屋の奥へ向かって床に道筋がしめされる。指定された場所以外を歩くとダメージを受けて入口に戻されてしまう。ゆっくりでもいいので、正確に歩いてエレベーターのキーを手に入れよう。

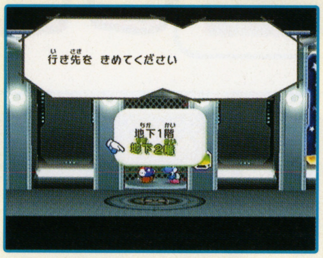


⬆部屋にはいると床が光る。この光った場所を覚えて、その通りに進んでいくのだ

⬆部屋の奥でエレベーターキーをゲット。手に入れると部屋の仕掛けは解除されるぞ

ポイント③ 地下2階でカードキーをゲット！

さきほど手に入れたキーを使って、エレベーターで地下2Fの左端にある部屋へいこう。この部屋も1Fでエレベーターキーを入手した部屋と同じく、ダメージ床の仕掛けがある。壁に貼ってある道筋のヒントを参考に進もう。



⬆エレベーターキーを使って地下2階へと進む。地下1階はあとまわしでいいのだ

⬆壁に貼ってあるヒントを参考にして、ダメージ床に下りないように奥へと進んでいこう

ポイント④ バリアーンXXを倒してカードキーをゲット！

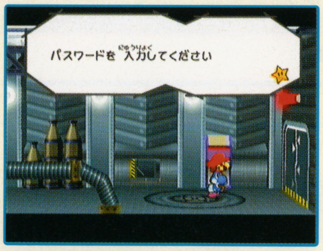
こんどは手に入れたカードキーを使って、地下2階右端の部屋へ。バリアーンXXを倒してからバツガルフの部屋へ行き、机の上に置いてあるカードキーを手に入れよう。バリアーンXXは強敵なので、気を抜かずに戦おう！

⬆ツギツギジャンプなどで一気にアタック！

⬆奥にあるバツガルフの部屋でゲットしよう

ポイント⑤ 第66回ドキドキクイズ～！

地下1階へ行き、右端の部屋へ。地下2Fの更衣室にあるパスワードで中に入ろう。ここでドッスンのクイズに5問正解すれば、エレベーターキーをもらうことができる。3問間違えると2体のバリアーンXXと戦うはめに。

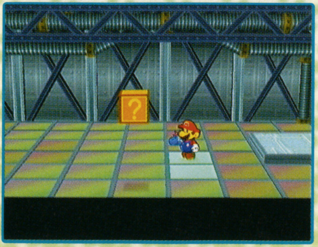


⬆部屋に入るためのパスワードは014029だ

⬆間違えても敵を倒せばゲットできるぞ

ポイント⑥ 地下3階で最後のカードキーをゲット！

手に入れたカードキーを使ってもうひとつのエレベーターで地下3階へ。左端の部屋で、最後のカードキーを手に入れよう。この部屋にもダメージ床の仕掛けがある。少しずつ動いていく安全な床に乗って部屋の奥へと進もう。



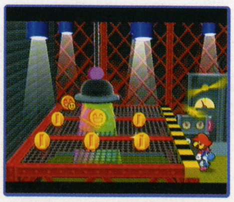
⬆移動する床は変則的な動きをすることも

⬆部屋の奥で最後のカードキーが手に入る

クレーンでバッジをゲットするためには？

まず、地下2階の転送装置の部屋にある「はぐるま」を、天井裏から部屋に入ってゲット。それを地下1階左端の部屋にあるクレーン装置にはめ込み、更衣室に書かれていたヒント（左→右→中）の通りにスイッチを押すのだ。あとはクレーンをうまく誘導すれば、バッジやコインが手に入るぞ。

⬅ヨッシーの能力も使って「はぐるま」をゲットするのだ



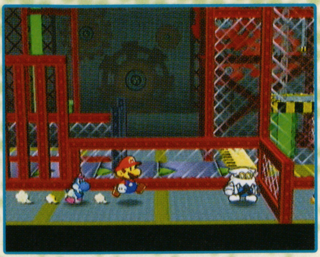
⬅状態異常をふせぐ効果のあるバッジ「イツーモゲンキ」などが手に入る

ハミダシニンドリ バリアーンXXの攻撃を受けると、高い確率で行動不能に陥ってしまう。しかし、クレーン部屋で手に入るイツーモゲンキを装備していると、回避することができるぞ。

ポイント⑦ カードキーで広い部屋へ。仕掛けを解いてボスバトル！

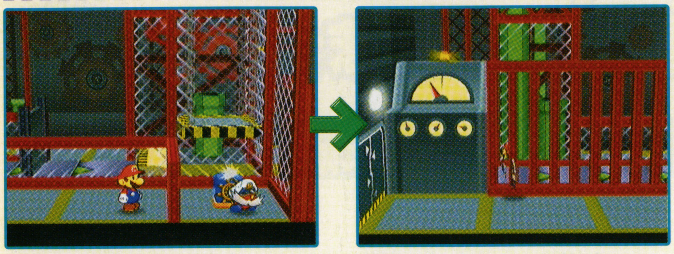
カードキーが3つそろったら、地下3階の右端の部屋へ。トビラをロックしている装置に正しくカードキーを差し込むと、トビラが開いて奥の部屋へ進むことができる。いくつもの仕掛けをといてボスへと向かうのだ。

↑カードキーは左から順に、赤・黄色・緑の順番で使うとトビラのロックを解除できる



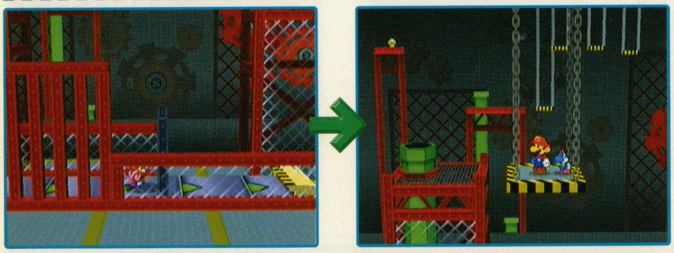
↑広くてたくさんの仕掛けがある最後の部屋。仲間を入れ替えながら仕掛けを解いていくのだ

① バレルを投げて青いスイッチを押す



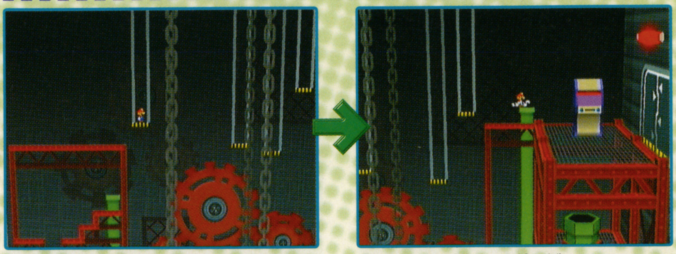
↑金網の向こう側にある青いスイッチに、バレルを投げて押す。ペーパーモードで柵の向こうへ

② ビビアンの能力で柵をくぐり、リフトでドカンへ



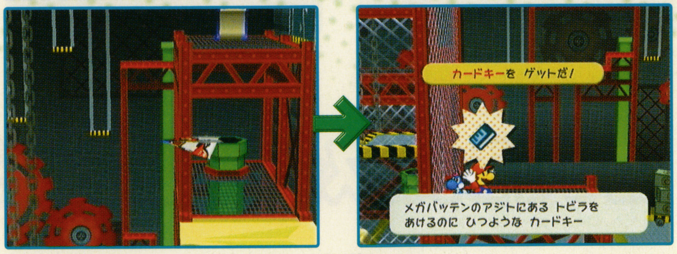
↑ベルトコンベアに乗り、ビビアンのカゲがくれで柵をくぐる。リフトに乗ってドカンへ入る

③ リフトを乗り継ぎ、右端のドカンから手前へ戻る



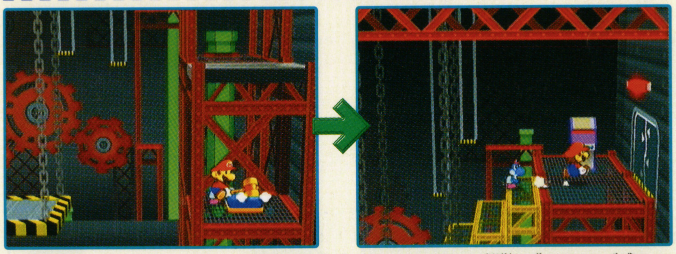
↑奥のリフトと歯車を乗り継いで、一番右の方にある長いドカンに入り、手前に戻る

④ ヒコーキモードでカードキーゲット

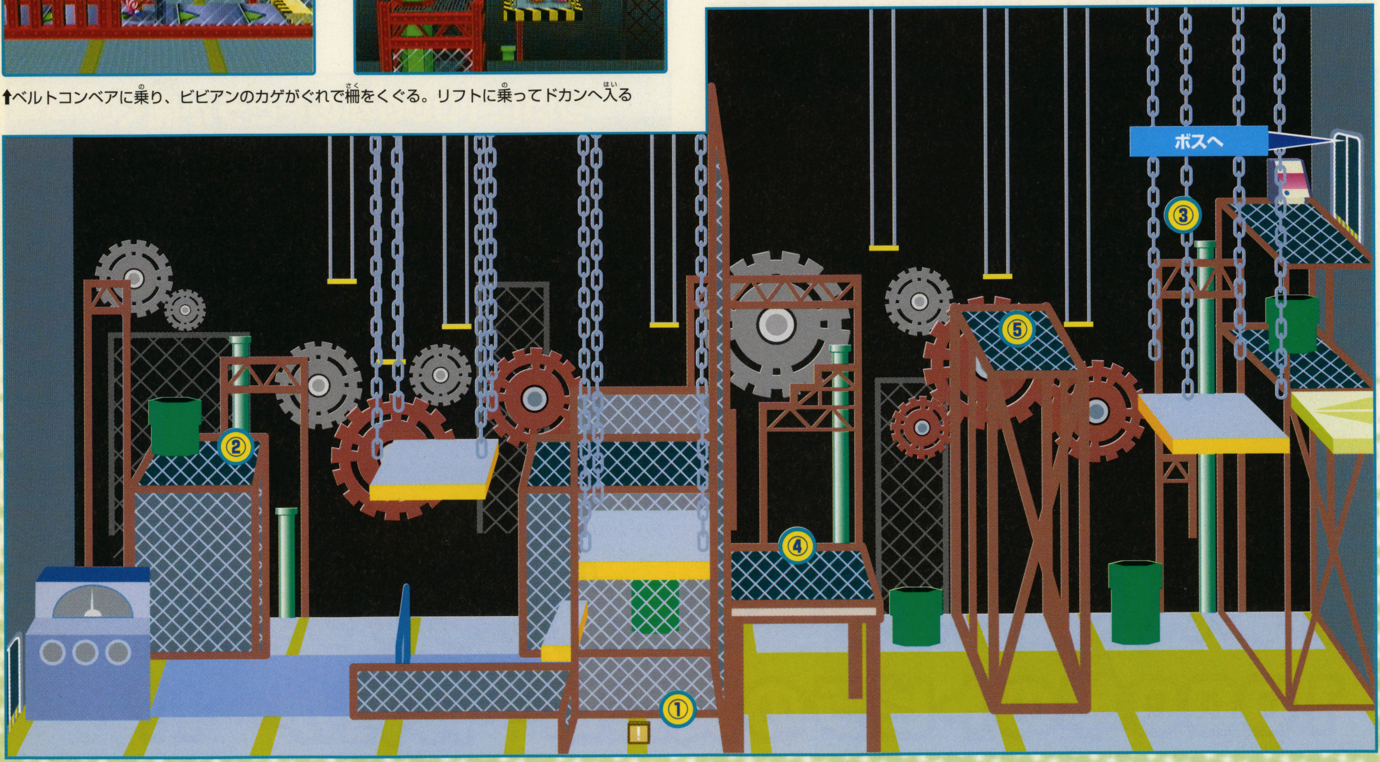


↑ヒコーキパネルでヒコーキモードになって、左の方にあるカードキーをゲット

⑤ スイッチを押して階段を出現させる



↑手前に戻ってから、奥の中程にあるドカンを利用してスイッチオン。階段を出してボス部屋へ



ハミダシニンドリ

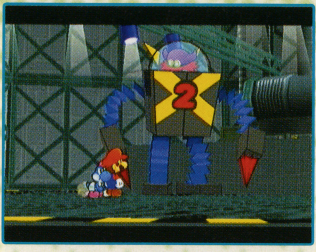
ボス直前の広い部屋。手前側の真ん中あたりに、体力を回復してくれるブロックとセーブブロックがある。次の部屋ではボス戦なので、体力回復&セーブをしてから進もう。

ハミダシニンドリ 新しいスペシャル技「ズバットスター」は、敵全体を攻撃する技。Aボタンを連打してゲージを溜めることで、最大5段階=15ダメージを与えることができる。大抵の敵はこれでダウンだ!

ついにボスが登場。こりないペケダーがまたまたロボットを操る!

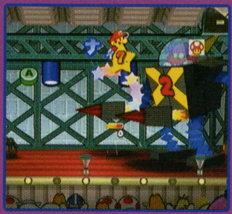
メガバッテンのアジトに登場するボスは、いままで何度もマリオの前に立ちふさがってきたペケダーだ。ふしぎの森の大樹の時に登場した、バッテンダーを改良しての再登場だ。ペケダー&バッテンダーロボ マーク2を倒せば、スターストーンが手に入ってステージクリアとなるのだ。

⬆マリオが集めてきたスターストーンをまとめて手に入れようとしていたペケダーたち

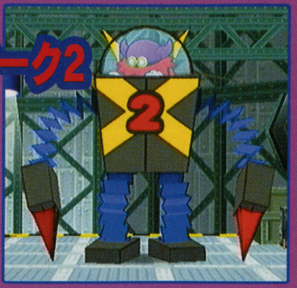


⬆バッテンダーロボの改良型、バッテンダロボ ー マーク2に乗りこんでバトルを挑んでくる

改良されたロボット
バッテンダーロボ マーク2



➡バッテンパンチのHPは5。レンゾクジャンプなどで片づけてしまおう

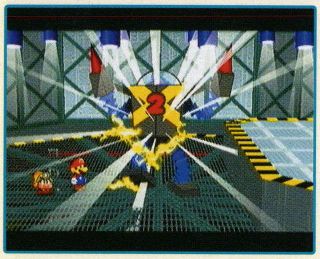


体 70 攻 6 防 2

バトルが始まったら、さっそくムキムキボディを使ってパワーアップ! 常にムキムキな状態で戦おう。敵のHPが減ると、強力なマシンガン攻撃を使ってくる。ムキムキボディで防御力を上げておけば平気なのだ。

全てそろったスターストーン。連れ去られてしまったピーチ姫。

バッテンダーロボ マーク2を倒して、最後のスターストーンを手に入れたマリオたち。しかしピーチ姫はすでに連れ去られてしまっていた…。しかたがないのでいったんゴロツキタウンに戻り、フランクリ先生に相談することに。その前に、メガバッテンのアジトから脱出しなければ…。



⬆無事にバッテンダーロボ マーク2を倒したマリオたち。今のマリオはもう無敵!?

⬆最後のスターストーンを入手して、新技「ズバットスター」も使えるようになるのだ

エレベーターで地下4階のテックのところへ

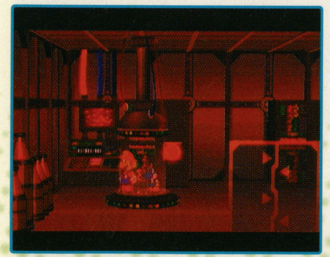
ボスを倒すと、基地の電力がダウンしていてあちこちのトビラが開かなくなっている。そこで、地下4階の右端にあるテックの部屋へ行こう。そこでテックと会話をすると、転送装置の部屋のロックを解除してくれるぞ。

⬆ピーチを支えてくれたコンピュータのテック

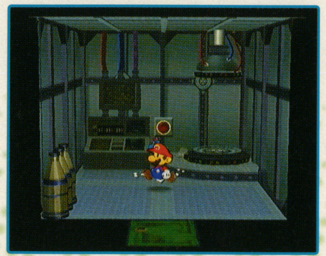
⬆テックが部屋のロックを解除してくれた

転送装置でゴロツキタウン地下へ戻る

エレベータを乗り継いで地下2階にある転送装置の部屋へ。装置のスイッチを押せば、ゴロツキタウン地下へと転送してくれるのだ。転送が終わると、装置は動かなくなり、月へは行けなくなるので注意しよう。



⬆地下2階にある転送装置でゴロツキタウンへと向かうマリオ。テックよ、さらば!!

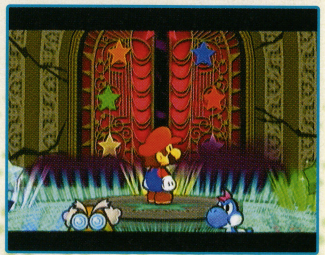


⬆ゴロツキタウン地下の街、一番左の建物に転送される。ステージクリア後は月へは戻れない

ついに1000年のトビラが開く!

地下の街でマリオたちを待っていたフランクリ先生によると、何者かが1000年のトビラの中に入っていったらしい。さっそく1000年のトビラへ行き、スターストーンをかかげよう。ついにトビラが開かれるのだ!!

⬆あやしげなマントのオトコ!? もちろんメガバッテンのバツガルフ総統に違いない!!

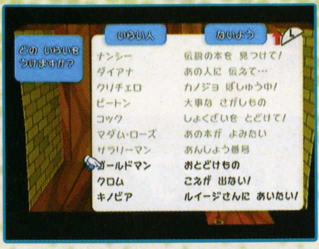


⬆ついに開かれる1000年のトビラ。この向こうにある世界は…。そしてピーチの運命は!?

いよいよ最終ステージへ向かうマリオ!
1000年のトビラの奥には一体何が…!?

ステージ7でよせられる3つのおなやみをズバリ解決！

おなやみを解決することで、いろいろな報酬を受け取ることができる「おなやみセンター」。ステージ7をクリアすると、新しい3つのおなやみがよせられるのだ。ゴールドマンとクロムのおなやみを解決するとコインが、キノピアのおなやみを解決すると、ショコラケーキがもらえるぞ。



ゴールドマン：おとどけもの

ピカリーヒルズのゴールドマンからお届け物を受け取りホワイト将軍に届ける。あいかわらず放浪癖のあるホワイト将軍をあちこち追いかけよう。

↑まずは依頼主であるゴールドマンを訪ねる。ピカリーヒルズの駅前広場に行こう

↑サイハテ村→マスター・ビーンの店→ジュース・バー→ピカリーヒルズ→サイハテ村と回る

クロム：こえが出ない

遊技場の景品として手に入る「おかしのもと」と「ハニーシロップ」をナンシーさんに料理してもらい、サイハテ村にいるクロムに渡してあげよう。

↑2つの食材を渡してナンシーさんに料理してもらう。サイハテ村に行く前にやっておこう

↑サイハテ村の雪だるまの前にいるクロム。声が出ない彼にハニーあめを渡してあげよう

キノピア：ルイージさんにあいたい

ピカリーヒルズの噴水前にいるルイージファンの女の子。ルイージを連れてくることはできないので、エムブレームLのバッジを装備して話しかけよう。

↑ルイージをここに連れてくることはできない。でもルイージになりきることなら…

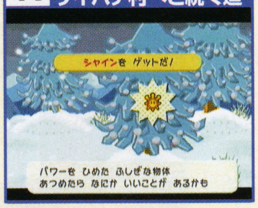
↑本物のルイージも登場！そしてその後…。あぁなんてかわいそうな弟さん!!

さいごのシャインはココに！これで全員パワーアップ!!

マリオの仲間をパワーアップするために必要なシャイン。これまでに紹介してきたものとあわせて、全部で42個ある。全部手に入れて、全員をパワーアップしてから1000年のトビラの中へ進もう。

↑パワーアップしてくれるデ・アールの館

41 サイハテ村へと続く道



↑手前の方にはえている木の裏側。木の裏側でジャンプして取る

42 サイハテ村

↑村の一番奥にある家の横。暖房の室外機のすぐ横にある

ほしのかけらこれで100個！

ゴロツキタウン地下にいるキラロに渡すとバッジと交換してくれる「ほしのかけら」。これで全100個だ！

92 サイハテ村へと続く道

↑ゴロツキタウン地下へと続くドカンのすぐ左。クルリンジャンプで

93 サイハテ村

↑村に入ってすぐのところ。手前にある壁に隠れている

94 サイハテ村

↑村の一番奥にある家の中。木箱のカゲに落ちている

95 サイハテ村

↑村の奥にある大砲のモニュメント左側。クルリンジャンプで取る

96 サイハテ村へと続く道

↑ドカンのある場所の隣のマップ。大きな木の手前の草むらにある

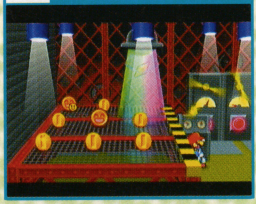
97 サイハテ村へと続く道

↑サイハテ村を出てすぐのマップ。右側の手前にある壁のカゲにある

98 月

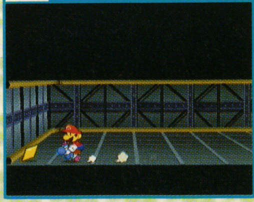
↑メガバッテンのアジトへと続くドカンの近く。小さな岩のカゲにある

99 メガバッテンのアジト



↑クレーンの部屋。クレーンを動かして手に入れる

100 メガバッテンのアジト



↑地下2階の天井裏。一番左の方に落ちている

ハミダシニンドリ 今回ですべてのシャインとほしのかけらが手に入ったはず。これで仲間全員のパワーアップもできるし、キラロの持っているバッジを全部もらうことができる。ただし、集めたご褒美は特にない。

強敵が待ち受ける深いダンジョンにトライ!

ハミダシニンドリ
BPに余裕があるなら、フラワーセツヤクPも有効だぞ。もし2つ装備できれば、ノコタロウのシュビビンコウラなど、消費FPの多い全体攻撃技を気軽に連発していけるのだ。

ダンジョンに巣食う強敵を破りレアアイテムをゲット!

ゴロツキタウンの地下にある、100階ダンジョン。ここには普通のプレイでは手に入らない、超レアなアイテムやバッジが眠っているぞ。ダンジョンのつくりは単純で、ひたすら各階にいるモンスターを倒し、土管を使って下に降りていけばよい。ただ、下の階へ行けば行くほど、出現するモンスターは強力になっていき、このダンジョン専用の強敵まで登場。100階にはなんと、ラストボスに匹敵するボスが待ち受けているのだ。それでも、その苦労に見合った便利アイテムが手に入るので、ぜひチャレンジしてみよう。大幅なレベルアップも期待できるぞ。

←「ヤッツケアタック」「ヤッツケーレ」は無効。地道に倒せ

←序盤からいきなり、クリボー系最強の敵が出てくるのだ

入手アイテム一覧

階	内容	階	内容
10階 ネムラセフミイ	ジャンプコマンド「ネムラセフミイ」が追加される。一定ターン、相手を眠らせられる。	60階 ニカイアイテーム	アイテムコマンド「ニカイアイテーム」が追加。1度に2個のアイテムを同時に使える。
20階 ファイアナグーリ	ハンマーコマンド「ファイアナグーリ」が追加。ファイアボールで敵全体を攻撃できる。	70階 ニカイアイテームP	仲間のアイテムコマンドに「ニカイアイテーム」追加。1度に2個のアイテムを同時に使える。
30階 ビリビリーン	マリオが常にビリビリ状態になり、ビリビリ状態の敵に接触してもダメージを受けなくなる。	80階 ヤッツケーレ	マリオより弱い敵を、フィールドで触れるだけで倒せるようになる。
40階 ダメージフラワー	マリオが攻撃を受けたとき、30%の確率でFPが1回復する。	90階 ケッコウラッキー	マリオへの攻撃が、25%の確率で外れるようになる。
50階 ふしぎなふくろ	アイテムを最大で20個まで持てるようになる。	100階 ダメージガエシ	マリオが受けたダメージの2分の1を相手に与える。

100階ダンジョンのしくみ

各階の敵を倒さない限り進めず、脱出も自由にはできないなど、100階ダンジョンには独自のルールがある。とにかく戦闘が連続するうえに、回復の手段も限られている。また、ランダムで行商人のダマスが登場するが、アイテムの価格は町のショップよりも割高。しかも、価格は下に行けば行くほど値上がりしていくぞ。

↑足下を見て、やたら高い値をふっかけてくる

100階ダンジョン・4つのルール

1	敵を倒して下の階へ	各階にいる敵を倒すと土管が出現し、ここから次の階へ進めるようになる。後述の移動屋がいる階以外、敵を倒すしかないのだ。
2	脱出の手段は10階ごとにある土管	10階ごとに、地上に戻るための土管が出現する。これを利用するか、後述の移動屋を利用しない限り、地上へ戻ることはできない。
3	10階ごとにステキなアイテムが	10階ごとにある部屋には、脱出用の土管に加えて、巨大な宝箱が置いてある。また、ランダムで移動屋か行商人も登場する。
4	ランダムで移動屋が出現	各階では、一定の確率で移動屋が登場することがある。コインを払えば、2階ないし5階先の階へ移動でき、地上へ脱出することも可能。

ダンジョン攻略には準備と覚悟が必要

ステージ1でペーパーモードを覚えれば、100階ダンジョンに入ることは可能だ。だが、この時点のマリオの能力では、10階まで降りるのが限界。とりあえずステージ3をクリアするまではガマンだ。その後なら、スーパーハンマーの入手でマリオの攻撃力が上がるので、ハンマー主体で戦えばガンガン進めるぞ。また、その頃にはほしのかけらも溜まっているはずなので、パワープラスやスバヤクカワールといったバッジも手に入る。これで50階までならクリアは可能で、冒険がグッと楽になるふしぎなふくろをゲットできるぞ。さらに100階のクリアを目指すなら、ステージ7クリア後に、右に挙げた4つのオキテを守ってトライ!

オキテ1 仲間をレベルアップ

すべての仲間がランク2になっていない場合は、攻略の主力となるクリスチーヌ、ノコタロウ、ビビアンの3人だけはランク2にしておくこと。ほかの仲間もランク1にはしておきたいので、シャインを集めに行こう。

オキテ2 きんきゅうキノコは多めに

100階ダンジョンではセーブができない。また、後半では攻撃力の高い敵が大量に登場するので、ささいなミスでマリオがやられてしまうことも多い。念のため、きんきゅうキノコを4～6個持って行くといいだろう。もちろんスペシャル技でマメに回復するのも重要。

オキテ3 料理を大量に料理

ダンジョン内では回復の手段がアイテムやスペシャル技に限定されるため、回復アイテムの重要性は高い。持てるアイテムの数には限りがあるので、なるべく効果の高いものを用意したいところ。そこで有効なのが料理アイテム。右の料理がオススメだ。

オキテ4 必須のバッジを準備

戦闘では与えるダメージを極力増やし、速攻で倒すことを心がけよう。そうすれば結果的に受けるダメージが減るので楽だ。そのため、攻撃力をアップできるバッジの装備が重要となる。また、複数の敵に対処するため、ファイアナグーリやツギツギジャンプといったバッジも欲しいところ。

オススメ料理

キノコステーキ	HPが30、FPが10回復。ウルトラキノコを単品で料理するだけで完成だ。
ナンシーデラックス	HPが40、FPが40回復。おうごんはっぱとタンコブで料理。
ローヤルキノコZ	HPが50、FPが50回復。ウルトラキノコとローヤルゼリーで料理すれば作れる。

オススメバッジ

スバヤクカワール	なかまチェンジをしてもターン消費なし。
トゲーヲガード	トゲの敵を踏んでも大丈夫に。ゴロツキタウン地下で入手。
フラワーセツヤク	FPの消費量が1減る。ほしのかけら10個で交換。
パワープラス	マリオの攻撃力が1アップ。ほしのかけら15個で交換。

1-10階　もらえるアイテム：ネムラセフミイ

ステージ1クリア後ならば挑戦できる。ただ、ヤミクリボーのみ、やたらHPと攻撃力が高いので、出現したら集中攻撃で倒してしまいたい。ほかの強敵としては、集団で登場するハンニャー。トゲ属性があるので、シュビビンコウラでまとめて倒してしまおう。

⬅アイテムを持っている敵を優先的に倒していこう

⬆ヤミクリボーの攻撃は確実にガードしたい

⬆敵の大群にはジシーンアタックも有効

出現モンスター

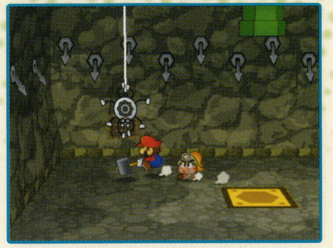
モンスター	体	攻	防
ヤミクリボー	7	0	3
ヒンニャー	3	0	1
ハンニャー	3	0	1
ホネノコ	1	1	2
チョロボン	3	0	1

11～20階　もらえるアイテム：ファイアナグーリ

第1の強敵はシンエモン。踏めないうえに防御力が高いので、マリオの攻撃力が低いうちは、ジシーンアタックでひっくりかえそう。また、攻撃力の高いヤミパタクリボーも厄介だ。10階で手に入れたネムラセフミイを使い、眠らせてしまえば楽に戦えるぞ。

⬅ひっくり返してしまえば、シンエモンはまるで怖くない

⬆飛んでいる敵が出たら、ジャンプできる仲間を


⬆パイダースが降りてきたら、ハンマーで先制

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
ヤミパタクリボー	7	0	3
シンエモン	2	2	2
サンボ	4	0	3
クロクモーン	3	0	2
パイダース	5	0	2

21～30階　もらえるアイテム：ビリビリーン

チャージを使い、元から高い攻撃力をさらにアップするヤミトゲクリボーが厄介。また、透明になってしまうテレサも面倒な相手だ。スペシャル技のジカンヨトマレで動きを封じてから戦うとよいだろう。ネムラセフミイで眠らせてしまうという手もあるぞ。

⬅ヤミトゲクリボーには、ノコタロウの技が有効

⬆敵がストップ状態のうちに厄介な相手を退治

⬆ボムへいに火がついたらノコタロウの技！

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
ヤミトゲクリボー	7	0	4
ボロドー	5	0	2
ジュゲム	3	0	2
トゲゾー	3	3	3
テレサ	7	0	3
ボムへい	4	1	2

31～40階　もらえるアイテム：ダメージフラワー

一番の要注意モンスターはウラノコ。ほかのノコノコ系の敵と違い、踏んで裏返しても戦えるうえに、攻撃力の高い全体攻撃を使ってくる。ここはファイアナグーリかシュビビンコウラといった、相手をひっくり返さずにすむ全体攻撃で攻めたいところだ。

⬅ウラノコ以外の敵には、ジシーンアタックが有効だ

⬆ツギツギジャンプで攻撃するのもアリ

⬆ここでもジカンヨトマレは有効だ

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
ヤミノコノコ	8	2	4
ハイパーシンエモン	4	3	3
パタメット	5	4	3
ウラノコ	8	1	3
フラワーチョロボン	6	0	3

ハミダシニンドリ
ボム系の敵は、自爆してこちらにダメージを与える。よって自爆する前に速攻で倒すべきなのだが、ダメージを覚悟で炎属性の攻撃を浴びせ、一気に倒してしまう手もあるぞ。

ハミダシニンドリ　もしバッジボロドーにバッジを盗まれたら、一度逃げて再戦を挑もう。相手が盗んだバッジを持った状態で現れるので、速攻で倒せばよい。また、チュチュリーナの技で奪い返す手も。

41～50階　もらえるアイテム：ふしぎなふくろ

トゲーヌガードを装備していない限り、パタトゲメットはスペシャル技かアイテムでしか倒せない。もしトゲーヌガードがない状態で挑むなら、こおりのいぶきやかみなりドッカンなど、攻撃用のアイテムを多めに持って行きたい。ヘビーボムは爆発前に速攻を。

←ヘビーボムに火がついたら、ノコタロウの技でゴー！

↑アイスノチカーラがない場合バブルはハンマーで

↑ヤミパタパタは、ツギツギジャンプで落とせ

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
ヤミパタパタ	8	2	4
パタトゲメット	5	4	3
ヘビーボム	6	1	2
ドクサンボ	8	0	4
バブル	6	0	4

51～60階　もらえるアイテム：ニカイアイテーム

ここではバッジのつけかえが重要。ビリビリーンを装備していれば、バッジボロドーにバッジを盗まれなくなる。また、ハンマーナゲールを装備しておけば、ブリザードが冷気をまとった状態でも攻撃できるようになる。レッドワンワンにはツラヌキナグーリだ。

←ビリビリーンを装備して大事なバッジを守り抜け！

↑ツキノシンエモンは地震系の攻撃で

↑レッドワンワンにはウルトラハンマーも有効

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
バッジボロドー	12	0	5
ブリザード	9	0	4
ダークテレサ	8	0	5
レッドワンワン	6	3	5
ツキノシンエモン	6	5	5

61～70階　もらえるアイテム：ニカイアイテームP

マホマホの攻撃は威力が高いうえに、こちらの防御力を無視してダメージを与えるので厄介。ファイアナグーリとまほうのほのおによる炎属性の全体攻撃で一掃しよう。そろそろFP消費技を使う頻度が高くなるので、チョーゲンキなどでマメに回復しよう。

←まほうのほのおなら、敵の高さを無視して攻撃可能

↑地上の敵が多い場合はつらぬきコウラで

↑ファイアナグーリで一気に燃やし尽くせ

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
クモリジュゲム	13	0	5
ソライロトゲゾー	6	4	6
カロン	8	2	5
マホマホ	12	2	5
アイスパックン	10	0	5
ヤリクロウ	20	0	6

71～80階　もらえるアイテム：ヤッツケーレ

マホーンはノコタロウのつらぬきコウラか、ビビアンのまほうのほのおで対処。トゲノコエースは、ジシーンアタックでひっくり返してしまえば比較的に楽に倒せるぞ。ファントムが出てきた場合は、アイスノチカーラを装備してのツギツギジャンプも有効。

←マホーンは燃やしてしまえば楽になる（P21スゴ技3参照）

↑トゲノコエースやワンワンはノコタロウで

↑敵が大群なら、惜しまずジカンヨトマレを

出現モンスター

モンスター	体	攻	防
マホーン	10	3	6
トゲノコエース	25	2	5
ファントム	10	0	5
バサバサチュルル	9	0	4
ワンワン	7	5	6

81～90階　もらえるアイテム：ケッコウラッキー

攻撃力が高いうえに、最大3連続で攻撃をしかけてくるチュランタラーは、優先的に倒しておきたい。アクションコマンドに自信があるなら、レンゾクジャンプがもっとも有効だ。また、91階以降に降りる場合は、今のうちにスターパワーを温存しておくこと。

←防御力の高い敵が多いので、つらぬきコウラが重要

↑ピンチだと思ったら、まずジカンヨトマレだ

↑長期戦なら、ビビアンの攻撃でほのお状態に

出現モンスター

ヘンニャー	
体	12
攻	2
防	7

ヤミトゲダルマー	
体	8
攻	4
防	8

チュランタラー	
体	16
攻	0
防	7

キラーパックン	
体	15
攻	0
防	9

91～99階　もらえるアイテム：なし

トップクラスの強さの敵が大量に出現する。ファイアナグーリやつらぬきコウラを主体に、スペシャル技のカコンデポンを惜しまず使っていこう。そして敵の数が減ったらネムラセフミイで眠らせ、その間にアピールを使ってスターパワーを回復するのだ。

←ビリビリーン装備でヴァンパイヤーンを退散させる

↑ドクガッスンにはハンマーナゲールで対応

↑ジャイアントボムにはウルトラハンマーで

出現モンスター

マホマホーン	
体	12
攻	5
防	8

ドクガッスン	
体	15
攻	0
防	8

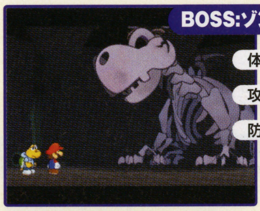
ジャイアントボム	
体	10
攻	2
防	4

ヴァンパイヤーン	
体	20
攻	0
防	6

きらめくパンジーさん	
体	20
攻	1
防	20

100階　もらえるアイテム：ダメージガエシ

最後に控えているのは、ラストボス級の強さを誇るゾンババだ。ゾンババは状態異常をもたらすブレスを吐くので、100階に降りる前にイツーモゲンキとイツーモゲンキPを装備しておくと楽だ。これに加えて、フラワーセツヤクやパワープラスも欲しい。



BOSS:ゾンババ

体	200
攻	2
防	8

●最初にムキムキボディで味方を強化

ゾンババの攻撃力が高いため、なるべく短いターンで倒したい。まずはムキムキボディを使い、攻撃力と防御力をアップ。さらにクラウダのヨケヨケスモークを使い、相手からの攻撃をシャットアウトしよう。次のターンからは、クリスチーヌのおうえんキッスを使い、マリオでレンゾクジャンプを連発していこう。HPやFPが少なくなったら、料理アイテムで一気に回復だ。

←ヨケヨケスモークを使えば、しばらく無敵状態にできる

←まずムキムキボディで、できるだけ攻撃力と防御力を強化

↑マリオが攻撃したらおうえんキッスを使い、もう一度レンゾクジャンプで攻撃させるのだ

●ブレス攻撃を確実にガード！

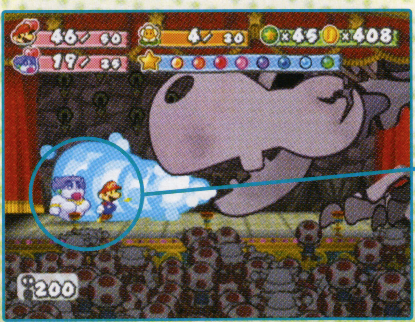
ゾンババのブレスには3種類あり、それぞれこおり、毒、眠り状態をもたらす。これらの攻撃をくらうと、圧倒的に不利になってしまうぞ。特にこおり状態は、イツーモゲンキでも防ぐことができない。ただ、Aボタンでの防御に成功すれば、ダメージは受けても状態異常にはならずに済む。防御コマンドのコツは、ブレスの先端が後列にいる味方にかかったときにボタンを押すこと。もし自信がない場合は、スッキリドリンクを用意しておこう。

厄介な3種のブレス

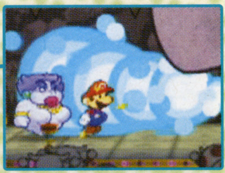
↑ブレスは水色。動けないうえに毎ターン1ダメージ

↑紫色のブレスは毒の効果。動けるが毎ターン1ダメージ

↑白いブレスは眠りをもたらす。2人ともくらうとピンチ



このときにガード！



↑ガードに成功。それでも受けるダメージはデカイので回復を

ハミダシニンドリ
91～99階で出現する可能性がある、きらめくパンジーさんを倒すと、大量のスターポイントが手に入る。すぐ逃げてしまうので、ズバットスター＋まほうのほのおで一気に倒そう。

おバカな小技 冒険の脇道のお楽しみをスミズミまで楽しもう

手間はかかるがお味は最悪!? ナンシーさんのおバカなクッキング

なんか…こんなもんができちまったよ

ここからは、冒険にはまるで役に立たない(もしかしたら役に立つかもしれない)細かいネタを披露するぞ。まず最初はナンシーさんのダメダメクッキング講座だ。お料理アイテムは、うまくアイテムを組み合わせればHPやFPが大量に回復できるステキなものになる。しかし特殊な組み合わせだと、味方が状態異常になったりHPが激減したり、ロクでもないアイテムが…。この講座では、役に立たない料理を多数紹介。どれも材料集めに苦労するワリには、使うとロクなことにならないものばかりだぞ!

←ステージ3クリア後に、ナンシーの依頼をこなし、お料理レベルを上げよう

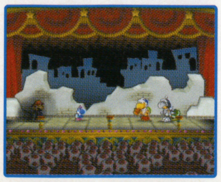
まずはお料理素材を集めよう

各マップには、「お料理素材」と呼ばれるアイテムがある。これらは単体ではたいした効果はないが、料理に使うことでスゴいアイテムに変化するぞ。ちなみに、お料理素材は一度マップから出て再び入れば、何度も手に入る。

素材	入手場所	説明
ドライフラワー	ハナハナ村	ステージ1クリア後、フラワーさんの依頼をこなすともらえる。それ以降は、ウーロン街で買えるホットドッグと交換で手に入る。
おうごんはっぱ	オドロン寺院	オドロン寺院に入ったら、北側にある扉の中へ。その先の通路の途中にスキマがあるので、ペーパーモードで奥に入り、黄金の木を叩け。
ふしぎなタマゴ	大樹	ステージ2クリア後にプニこと話し、「マリオが大スキな人はだ〜れだ?」とナゾナゾを出すと、お礼としてもらえる。
トロピコマンゴー	トロピコアイランド	トロピコアイランドのヤシの木をハンマーで叩くと落ちてくる。木はゴロツキタウン地下とつながっているワープ土管の左側にあるぞ。
生パスタ	ピカリーヒルズ	ピカリーヒルズの屋台で、50コインで売っている。単独で使ってもHPが10、FPが5回復するという、案外効果が高いアイテムだ。
おかしのもと	ゴロツキタウン	ゴロツキタウンのカジノで、6モンテで交換できる。お菓子系の料理には欠かせない。また、依頼をこなすうえで必要になることも。
レッド・カラリン	ウーロン街	まずステージ6クリア後、サラリーマンからの依頼をこなそう。すると、ウーロン街でサラリーマンから10コインで買えるようになる。
カメカメはっぱ	ハナハナ村	ハナハナ村の村長の家で、庭にある木を調べると手に入る。木は3本あるが、どれを調べれば手に入るかはランダム。
つくしんぼ	ドラドラ平原	ドラドラ平原にある青いキャンディーバーを10回叩くと手に入る。
ピチピーチ	ウスグラ村	ウスグラ村のやど屋に泊まると、目覚めたときにテーブルに置いてある。

バカレシピ1 死にかけるほどホットなディナー しれんのナベ

食べるとスターパワーが完全回復!…と思いきや、HPが1になり、FPが0になってしまうという過酷なナベ。こうなったらチョーゲンキで回復だ!(無意味)



←不吉なエフェクトとともに、HPとFPが激減

レシピ

①ゆきうさぎ
おうごんはっぱ+こおりのいぶき

+

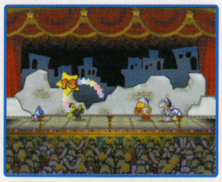
②あつあつスープ
ファイアフラワーを単独で料理

+

③どくキノコ
作り方は右のカコミを参照

バカレシピ2 良薬は口に苦し? 運が良ければ超回復 どくキノコ

食べると毒状態になり、そのうえHPが半分になってしまう。運が良ければ、HPが完全に回復するのだが、ほとんどの場合は悲惨なことになってしまう。



←バクチのつもりで使うと、たいていHPが激減

レシピ

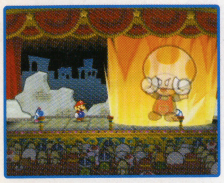
①すみぢる
レッド・カラリン+カメカメはっぱ

+

②じわじわキノコ
ゴロツキタウン西のショップで購入

バカレシピ 3
主婦の怒りが大爆発!?
ナンシーダイナマイ

敵全体に、防御力を無視して7ダメージを与えるという破壊力抜群の攻撃アイテム。防御力が高い敵に有効だが、こうなるとすでに料理じゃない。


←使用すると、巨大ナンシーの勇姿を拝めるぞ

レシピ

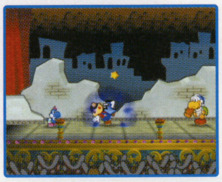
①バクハツタマゴ
ふしぎなタマゴ＋ファイアフラワー

＋

②ココナツボム
ヤシの実＋ファイアフラワー

バカレシピ 4
あまりの甘さにも～メロメロ♪
メロメロケーキ

FPが20も回復するので便利だが、その代わりに2ターンの間、防御力が1下がってしまう。おいしいんだろうけど、やっぱり、材料が悪いのかも？


←防御力が下がってしまうのは、虫歯になるから？

レシピ

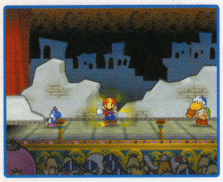
①おかしのもと
ゴロツキタウンのカジノで入手

＋

②まどわせのこな
ゴロツキタウンのショップで買える

バカレシピ 5
食べるまで何が起こるかわからない
ピーチタルト

食べても何も回復しないが、ヨケヨケやビリビリといった状態異常が発生。しかし、運が悪いと眠り状態になってしまう。材料は普通なのに…。


←うまくいけばビリビリになり、直接攻撃を防げる

レシピ

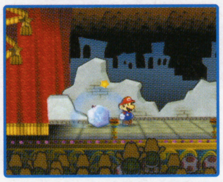
①おかしのもと
ゴロツキタウンのカジノで入手

＋

②ピチピーチ
ウスグラ村のやど屋で入手

バカレシピ 6
こおりつくほど刺激的なアイス!?
ゆきうさぎ

HPが15回復と、まずまずの回復効果がある。しかし、運が悪いとこおり状態になってしまうので、その間に回復した以上のダメージを受けるハメになる。


←やっぱり、冷たいものの食べ過ぎはよくないかも

レシピ

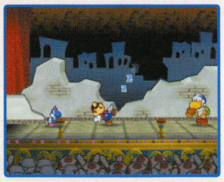
①おうごんはっぱ
オドロン寺院で入手

＋

②こおりのいぶき
トロピコアイランドで買える

バカレシピ 7
初恋の味は人それぞれ
はつこいプディング

食べても回復効果はないが、とうめいやビリビリ、眠りといった状態異常を引き起こす。初恋の味は甘～いときもあれば、苦いときもあるということ？


←何が起こるかわからないのも初恋ならでは

レシピ

①ふしぎなタマゴ
大樹で入手

＋

②マンゴープディング
トロピコマンゴー＋おかしのもと

バカレシピ 8
昔流行した健康食（お父さんに聞いてみよう）
こうちゃキノコ

食べると3ターンの間防御力が1下がる。その代わりに5ターンの間、HPが毎ターン回復するぞ。健康食品は、健康になる代わりにマズいことも起こる？

←防御力ダウンと引き替えの体力回復。有効…かも

レシピ

①じわじわキノコ
ゴロツキタウンのショップで買える

＋

②おうごんはっぱ
オドロン寺院で入手

マッスルクッキングinペーパーマリオ
メロメロケーキを作ろう!!

オッス！ 久しぶりのマッスルだ!! 今日はナンシーさんのレシピから「メロメロケーキ」を実際に作ってみるぞ。「おかしのもと」はホットケーキの粉でいいとして、「まどわせのこな」は…うむ、マタタビで代用だ!! これでワシもさらにモテモテだな！（※注） さて、溶いた粉にマタタビを入れて…って、ウチの猫ども、においだけでハイになって暴れてるぞ!! おい、粉に顔つっこむな!! 流しの中でもだえるな!! そこはトイレじゃねぇ～!!!

↑ホットケーキの粉に乾燥マタタビをたっぷり投入！ この時点で猫どもは大暴れ

↑そして完成！…したころには、暴れつかれて猫はマッタリ。試しに食ったら…マズイ!!

ハミダシニンドリ
ナンシーダイナマイの材料となるバクハツタマゴとココナツボム。これらも攻撃アイテムとして使用できる。敵単体に対し、前者は6ダメージ、後者は7ダメージの破壊力があるのだ。

※マッスルクッキングのメロメロケーキは人間用のケーキではありません。そして猫にしかモテません。人が食べても毒ではありませんが編集部では責任を負いません！あしからず

ハミダシニンドリ ここで紹介している攻撃力アップ系バッジの効果に加え、ハンマーダケーヨを2個装備すると、攻撃力は14もアップする。その代わり、バトルは恐ろしくツラくなってしまうが。

知らないと損！と言えなくもない

フランクリ先生のスゴ（くチープな）技集

覚えておくとゲームの面白さが2%アップ！（当研究所比）

ここからは、バトルをちょっぴり楽にしたり、ものすごくツラくしたりできるテクニックを紹介。どれもこれも、余計な手間が増えるのに、効果はたいしたことがなかったり、かえって苦しくなるようなものばかりだ。普通のプレイでは物足りなくなったという人は、ぜひとも試してみよう。ただ、せんせいこうげきの仕掛けかたや、分身する敵への対処方法など、覚えておくと特定の局面では大いに役立つものも紹介しているので、必ず一度は試してみてほしい。

←バレルがマリオの頭上で爆発！…なんて、見た目が面白いだけの技もあるぞ

スゴ技1 威力はバツグン被害も甚大！オススメ（？）バッジセット

バッジは組み合わせ方次第で、バトルをグッと有利にしてくれる。しかし、組み合わせかた次第では、爆笑ものの効果をもたらすこともある。そんな誰もやらなさそうなバッジの組み合わせ例を紹介するので、試してみよう！

威力は高いがFP足りねぇ！ ガツーンナグーリ×5

攻撃技が増えるバッジは、複数装備すると技の効果と消費FPがアップする。5個も装備すると、なんとFP消費量が32にも！

←パワープラス×2の効果もあいまって、このダメージに。ただ、FPを相当レベルアップしないと使えない

ガツーンナグーリ入手場所

↑ゴロツキタウンのカジノで34モンテ

超強力なせんせいこうげき!? ジャンプダケーヨ＋ハンマーダケーヨ

この組み合わせでバッジを装備すると、攻撃力が2アップする代わりにバトルではジャンプもハンマーも使えなくなるぞ。

←まったく意味がないわけではない。せんせいこうげきを成功させれば、そのときだけはダメージ2アップ攻撃が可能だ

ジャンプダケーヨ入手場所

ゴロツキタウン広場のダマスから買える

ハンマーダケーヨ入手場所

ゴロツキタウン広場のダマスから買える

ハイリスクハイリターン。上級者なら最強の組み合わせ！ ハンマーダケーヨ＋モロハノヤイバー＋イチカバチーカ

攻撃力を上げまくるための組み合わせ。アクションコマンドさえ成功すれば、攻撃力は通常より3もアップするぞ。

←アクションコマンドが失敗するとノーダメージ。しかもモロハノヤイバーの効果で、受けるダメージが多くなる。

ハンマーダケーヨ入手場所

ゴロツキタウン広場のダマスから買える

モロハノヤイバー入手場所

リバーサイド駅の地下に落ちている

イチカバチーカ入手場所

？

イチかバチかの大ばくち！ ピンチになったら大反撃！ キケンデパワー＋ピンチデガンバル

いずれもマリオのHPが低いときに、攻撃力をアップするもの。防御コマンドが完璧にできる人なら、試してみてもいいかも？

←しれんのナベを食べてわざとHPを1にすれば、この破壊力が。ただし、一度でも防御に失敗するとゲームオーバー

キケンデパワー入手場所

ゴロツキタウン広場のダマスから買える

ピンチデガンバル入手場所

ゴロツキタウンのバッジ屋で買える

骨を断たせて肉を斬る！ 武士は食わねど高楊枝！ ダメージガエシ＋ニバイダメージ

受けるダメージが倍になるニバイダメージ。一件役に立たないこのバッジも、ダメージガエシと組み合わせれば少しは役立つ。

←受けるダメージが2倍になるため、ダメージガエシの反撃効果も2倍。骨を断たせて肉を斬る！（やはり無意味）

ダメージガエシ入手場所

100階ダンジョンの100階

ニバイダメージ入手場所

ゴロツキタウン広場のダマスから買える

マリオをオシャレにコーディネート。コーディネートはこーでねぇと！ エムブレームW＋エムブレームL

エムブレームWは行商人ダマスから、エムブレームLはピカリーヒルズの神殿で手に入る。それぞれ、マリオの服の色をワリオ風やルイージ風にできるぞ。この2つを同時に装備すると、なんとマリオがワルイージ風の色になるのだ。

マリオのカラーバリエーション

スゴ技2 せんせいこうげきをより強力に！ 先制パンチで大ダメージ！

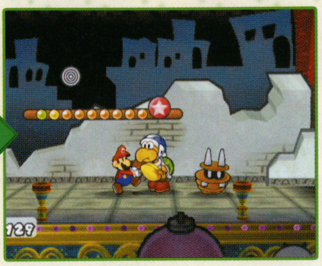
せんせいこうげきは、普通のジャンプやハンマーだけでなく、クルリンジャンプやかいてんハンマーでも行うことができる。また、バレルやノコタロウを連れていれば、仲間を使ったせんせいこうげきも可能になるのだ。

かいてんハンマーでGO！

ステージ3で手に入るスーパーハンマーや、ステージ7の冒頭で手に入るウルトラハンマー。これらを持っていると、ハンマーをふりまわして大きなブロックを壊せるが、実はこのかいてんハンマー、先制攻撃にも使えるのだ。これに成功すれば、先制攻撃時の技がかいてんハンマーになるので。戦闘開始直後にいきなり複数の敵に大ダメージを与えられるぞ。

当てるコツは、敵に背を向けてスティックを回転させて待つこと。敵が近寄ってきたらスティックを離し、ハンマーで横殴りにしてやろう。

↑飛び道具を使ったり、突進をしたりしない相手に有効。見事せんせいこうげきを決めると…



↑敵に大ダメージ。アクションコマンドさえ成功すれば、後列の敵にもダメージが

クルリンジャンプで踏みつぶせ

ステージ2でブーツを手に入れると使用可能になるクルリンジャンプ。これもかいてんハンマーと同様、先制攻撃に用いることができる。ただ、かいてんハンマーとは異なり、あまり大ダメージは見込めない。これはどういった局面で使うのかというと、ズバリ、パックンフラワー系が相手のときだ。垂直にジャンプしてクルリンジャンプを繰り返すと、パックンフラワーは勝手に近づいて先制攻撃をくらってくれるのだ。ただしトゲーヲガードを装備していないと、逆にダメージを受けてしまうぞ。

↑パックンフラワーの近くでクルリンジャンプを繰り返していれば、やがて成功する

↑成功したら、キッチリアクションコマンドとアクロバットコマンドも決めてやろう

自由自在にバレルを爆破

バレルをXボタンで爆発させたときに敵を巻き込むと、バレルで先制攻撃できる。バレルは攻撃力が高いので、ぜひとも成功させたいところ。バレルは爆発するまで時間がかかるので当てるのは難しい。しかし、バレルを投げたあとにXボタンを押すとすぐ爆発することを利用すれば、比較的簡単にせんせいこうげきを決められるぞ。

↑Xボタン押しっぱなしで、持ち続けられる

敵に向けてXボタン

↑敵のほうを向いてXボタンを押し、投げ込め！

接触したらXボタン

↑バレルが敵に接近したらXボタンで爆発だ！

スゴ技3 マホーンやカメックを楽に倒そう 分身前に炎で燃やせ！

マホーン系やカメック系の敵は、最後の1体になると分身する。こうなると、どれか1つの本物に攻撃を当てない限りダメージを与えられないので面倒だ。そこで、あらかじめビビアンの炎属性の攻撃で燃やしておこう。すると分身後、相手はほのおのダメージを受けて分身前に戻ってしまうぞ。

①最後の1体が分身

←カメック以外すべて倒すと、マホーンは5

②まほうのほのおで攻撃

←FPに余裕がない場合は、カゲぬけパンチでもかまわない

③ほのおのダメージで1体に

←ターン終了時に、ほのおでダメージを受けたカメック

スゴ技4 Yボタンでジャマな物をかわせ！ お客は帰さずダメージ回避

観客が岩やアキカンなど、危険物を持ち出した場合は、Xボタンで攻撃するのがセオリー。しかし、これをやってしまうと観客は逃げてしまい、アピールやアクロバットで得られるスターパワーが減ってしまう。そこで、観客が物を持ち出したときは、Yボタンを連打してみよう。隊列が変わるときの動きで、観客が投げた物をかわすことができるのだ。これならば観客を攻撃しないので、観客が減らないうえにダメージを回避できる。

お客が物を持ち出したら…

↑観客が岩を持ち出した！　普通にXボタンで退治してしまうのもいいけれど…

隊列入れかえで回避

↑Yボタン連打で、岩を回避。もちろん、観客が投げたアイテムも回避することになる

ハミダシニンドリ

せんせいこうげきは、実はヨッシーに乗っているときでも可能。敵が接近してきたときに、Xボタンでヨッシーから降りよう。降りるときのアクションがジャンプ扱いになり、攻撃できる。

初めて見かけた人には、まずAボタンで話しかけてみてから、クリスチーヌの能力でその性格を調べてみよう。言ってることとやってることが噛み合わない人がいて面白いぞ。

スターストーンの物語の片隅で輝く
テイルワースのショートストーリー

壮大な物語の陰には 名もなき人々の物語が 隠れているのです

『ペーパーマリオRPG』は、言うまでもなくスターストーンをめぐる壮大な冒険物語。しかしそれだけじゃない！ 本編の物語の脇道に、細かいストーリーが散りばめられているのだ。ここでは、本編のストーリーばかり追いかけていると忘れがちな物語をより抜いて紹介するぞ。また、これら以外に、町の住民のセリフでも、思わずクスリときたり考えさせられたりする言葉がある。出会った人の話は注意深く聞いてみよう。クリスチーヌの能力で性格を知るのも面白いぞ。

←ひっそりとたたずむクリボーが、こんな深〜いセリフをしゃべることもあるのだ

ペラ魔人の正体が判明!!

ゴロツキタウン東エリアにある家を登り、屋根の上を西へ歩いていくと、吟遊詩人のテイルワースと会える。彼に5コインを支払うと、スターストーンにまつわる伝説を1つずつ聞かせてもらえるぞ。そして、その話を注意深く聞いてみると、なんと黒い宝箱の中に入っていた魔人の正体がわかってしまうのだ。全部聞くと100コイン近くかかるが、その価値は十分アリ！

↑一度聞いた話はコインを支払わなくても、何度でも聞けるようになるぞ

テイルワースが語るペラ魔人の物語

↑なんと魔人の正体は、かつてスターストーンを巡り大活躍した勇者だったのだ！

裏掲示板によせられたメッセージ

ゴロツキタウンの広場にある掲示板は、裏側を調べると、街の人々が書いたラクガキを読むことができる。その内容はストーリーの進行状況によって変わるので、ちょくちょく見に行くとよいだろう。ここでは傑作を紹介！

掲示板の書き込みよりヌキ集

あの ヒゲのオトコ トロピコアイランドから かえってきやがった！ オレものろわれてもいいから 行ってみようかな 〜ラクして もうけたいオトコ	けいじばんの ウラって けっこう うすぐらくて いいかんじ こんどは ここで ジメジメしようかな 〜クラガリさん
〜のろいの かきこみ〜 わたしの にっきを よまなくてよかったですね・・・ フフフ・・・ 〜4号室の ゆうれい	へっへっへ 見〜ちゃった マリオが スリに あってたぞ!! スーパースターも ドジふむんだな マリオの サイフの 中には 何コイン 入ってたのか 気になるぞ！ 〜かせいふクリボー

天井裏にひそむ謎の生き物!?

ステージ3で、ウーロン街とうぎ場の天井から、ガンスの会話を盗み聞きする場面。ここで物音に気付いたガンスに対し、マリオは鳴きマネでごまかすことに。ここで変な鳴き声を選ぶと、ガンスが謎の生き物と勘違いするぞ。

↑「ちゅーちゅー」か「にゃーにゃー」が無難そうだけど、ここは最後の変な鳴き声を

↑それでもガンスは、わけがわからない勘違いをしてマリオに気付かない。けっこうマヌケ？

案外深刻なカラスの事情

ウスグラ村に住んでいるカラスたち。冒険を進めるうえで、彼らの会話を聞くことは重要だが、そのなかには思わず考えさせられてしまうメッセージを放っているものもいるぞ。ストーリーを進めると、違うことを話し始めるカラスもいるので、マメに足を運んで話を聞いてみよう。もしかすると、勉強にも役立っちゃうかも？

↑木に近づいてビビアンの能力を使おう

←カラスの世界でも、お受験問題は深刻!? このうちのお母さんは失敗したみたい

←環境破壊について語り合う2羽。会話は非常にむなしいオチを迎えてしまう

←独りで哲学的なことを考え続けるカラス。いざ行動に移ろうとするのだが…

緊急速報！

スーパールイージブラザーズ

SUPER LUIGI BROTHERS

『ルイージマンション』に続くルイージの物語が始動か？

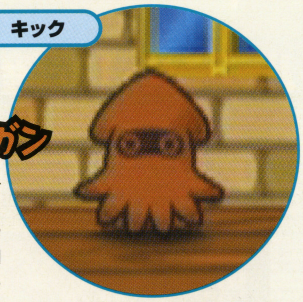
あのルイージが、マリオの活躍の陰で大冒険をしていたことが発覚！　ついに永遠の2番手、悲しき弟さん、そして緑色のニクいあんちくしょうが大ブレイクするのか!?

悪の大王クリキングをルイージのハンマーが叩く！

ルイージの冒険の舞台は「ワッフル王国」。悪の大王「クリキング」にさらわれたエクレア姫を救うために戦うのだ。この冒険の一部は、『ペーパーマリオRPG』でも見ることができるぞ。

←ルイージの冒険を、『ペーパーマリオRPG』で、先取りで読んじゃおう

ルイージと頼れる仲間たち



キック

しろいダンガン

→ルイージの使命を聞いて感心し、仲間になったゲッソー。その名の通りキックが得意で「しろいダンガン」と呼ばれ恐れられている。しかし、誰かのせいで白くなくなってしまったらしい

ルイージ

←ご存じ、マリオの弟。今回はマリオと同じく、ハンマーを片手に悪と戦う。ときどきその経過を、マリオに報告しに行くのだが、ちょっと話を脚色しすぎてしまうことがあるようだ…

チェリー

討伐隊志願兵

↑大蛇に襲われるポッコリ村で、ルイージと共に討伐隊に志願したボムへい。見かけは小さいけれど、破壊力はバツグンだぞ！

↑ルイージの冒険は、実はけっこうハチャメチャ。ルイージのドジのせいで、仲間が悲惨なメに遭ってしまうことも多いらしい？

トルク

天才メカニック

↑天才的な腕を持つメカニッククマンのメット。「サーキッ島」で開催されたレースに出場するルイージのために、自慢のスーパーマシンを提供。その走りにホレて仲間になったのはよかったが…

ラクガン

演劇界の花

←舞台演劇の演出家を務めるパンジーさん。ルイージの演技力を見込んで、大地の精霊（要は草木）の役を任せる

クランベリー

真実の少年

←1000年もの間、ルイージのことを待ち続けていた少年。「ワッフル王国」の奥底に眠る真実を、ルイージに伝える

ハミダシニンドリ

ルイージの冒険物語は、ステージ4クリア後から、「スーパールイージブラザーズ」というアイテムとして、ゴロツキタウンのショップで発売される。全5巻発売されるぞ。

※このページの記事は、『ペーパーマリオRPG』に登場するルイージの物語をゲーム記事風に紹介したものです。『スーパールイージブラザーズ』が発売される予定はありません。

ハミダシニンドリ 『エメラルド』の遊びは、10月7日発売予定の『ポケモンバトルカードe+エメラルド』でますます広がる! カードでクセのあるトレーナーたちと対戦だ。

発売直前

9月16日、ホウエン地方で

ポケットモンスター® Pokémon エメラルド

GBA			
タイトル	ポケットモンスターエメラルド	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1～5人用
発売日	9月16日	備考	ワイヤレスアダプタ同梱
価格	4800円(込)		GBA専用通信ケーブル対応

ついに発売となる『ルビー・サファイア』の新バージョン『エメラルド』を、バトルフロンティアにまつわる最新情報も交えて徹底ガイド。ホウエン地方を舞台に描かれるもう1つの物語とは、いったいどんなものなのか。その冒険の中身を、ここでしっかり予習しておこう!

スクープ

街の中に新しい建物「バトルテント」を確認

『エメラルド』では、街に見慣れない建物が存在することがある。これは、「バトルテント」と呼ばれる施設で、バトルフロンティアで行われるバトルを一足早く体験できる。ただし、本番とは違って規模は小さく、3人を相手に対戦して勝ち抜くことで、賞品がもらえるようになっている。

バトルフロンティアのマークが目印

↑街中で奇妙な建物を発見。これが、バトルフロンティアの施設で楽しめるバトルを、ちょっとだけ体験できるバトルテントだ

➡バトルフロンティアに行くまえに、どんなバトルがあるのか試してみる。なんだかドキドキ

↑ここで行われているのは、「バトルトレード」というバトルらしい。いまのうちルールや戦い方の基本を覚えよう

建物の中で腕試し

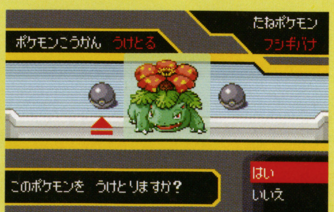
➡いまの自分の実力を確かめるのにちょうどいいぞ

⬅勝者には賞品が授与される。どんなどうぐが用意されているのかな?

勝ち抜き戦で賞品ゲット

バトルトレードってなに?

ポケモンをレンタルして戦う勝ち抜きバトル。このほかにも、バトルテントによって異なる施設を体験できるようだ。



⬅バトルフロンティアに関する詳しい情報は、26ページをチェック!

©2004 Pokémon.©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

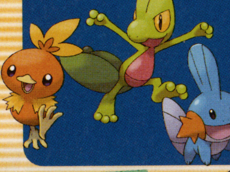
新たな冒険がスタート！

発売直前チェック①

おどろきと発見が詰まったストーリー

今回は、『ルビー・サファイア』と同じホウエン地方を舞台としながらも、前作で語られなかった未知のエピソードが追加されている。プレイヤーは、オダマキ博士からポケモンを受け取り、ミシロタウンから冒険の旅に出発。そこで、さまざまなバトルを経験しながら成長していくことになる。

パートナーはこの3匹から



←出発前は、左の3匹から1匹を選んで連れて行くことができる

↑コスチュームを一新した主人公の性別を選んだら、自宅のあるミシロタウンから新たな冒険に旅立つ。前作をベースとしているだけに、前作を遊んだことがある人ならなおさら深く楽しめるぞ

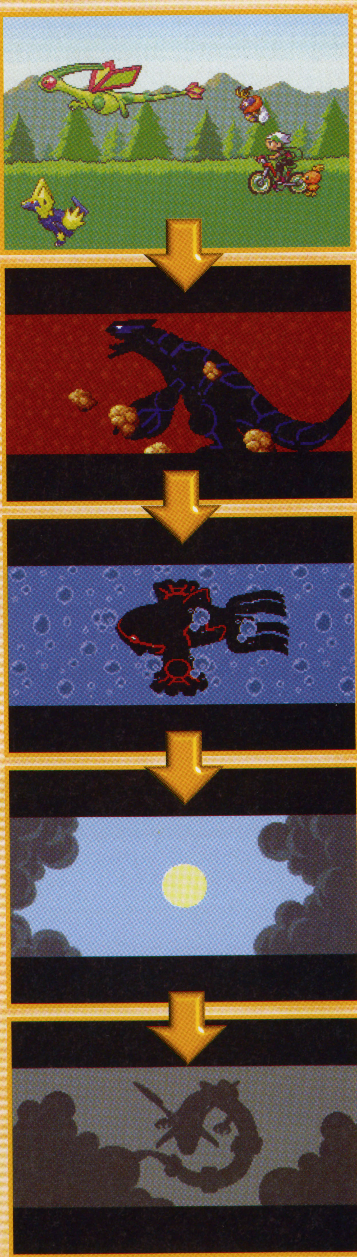
主人公（男の子）

主人公（女の子）

ポケモンずかんを完成させるために冒険に出発

これがオープニングだ

新バージョンになったことで、オープニングもリニューアル。グラードン、カイオーガそして、月夜の晩に口から光を放つレックウザの出現で、物語はどうなる!?



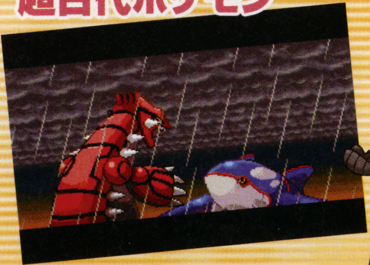
追加された新エピソードを楽しもう

『ルビー・サファイア』には、アクア団とマグマ団という2つのグループが存在した。彼らは別々のバージョンで行動していたが、今回は両方が姿をあらわし、ホウエン地方で勢力争いを繰り広げる。そこで求められるのが、主人公の活躍だ。『エメラルド』では、この2大グループの野望を阻止することが大きな目的となる。超古代ポケモンを復活させ、勢力を拡大しようとする彼らの活動。今回は両方をくい止めなければ、ホウエン地方に平和はない。

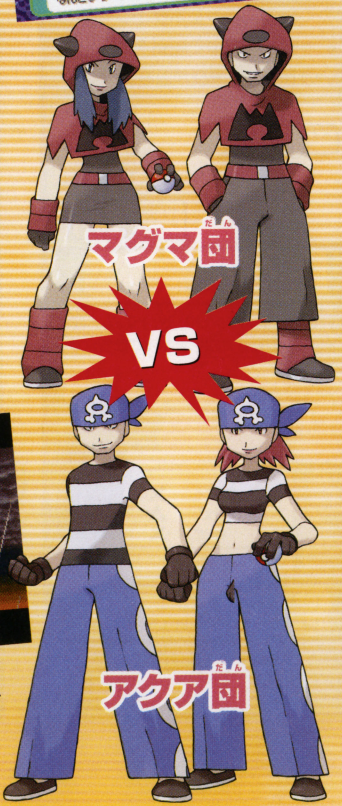
←冒険では、活動の幅を広げる2つのグループとたびたび遭遇する

↑主人公の邪魔をするマグマ団とアクア団。追加された彼らのエピソードにも期待しよう

にらみ合う2匹の超古代ポケモン



↑マグマ団はグラードンをアクア団はカイオーガを復活させようと企んでいる



ハミダシニンドリ

「ポケモンバトルカードe＋エメラルド」には、5枚のカードが封入されている。さまざまな仕掛けが施されたマップも用意されているらしいので、今から楽しみ！

ハミダシニンドリ

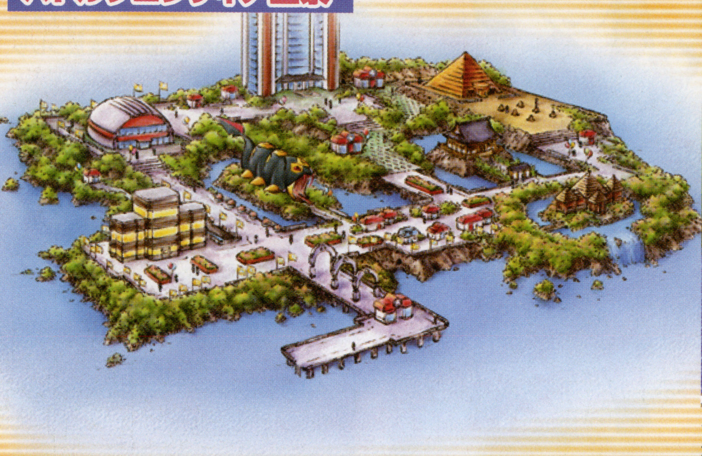
バトルアリーナで判定に持ち込まれたときは、攻める気持ちを見せたか、的確に相手にわざを決めたか、戦うのに十分な体力を持っているか。以上の3つが評価されて勝敗が決まる。

発売直前チェック②

キミを待つバトルフロンティアの施設

『エメラルド』最大にして注目のエリアが、バトルフロンティアである。ここは、さまざまなバトル施設がひしめき合う特別な地であり、トレーナーたちのあこがれの場所となっている。その広大な敷地の中には、全部で7つの施設が用意されており、どのバトルにもチャレンジできる。各施設は、バトルの形式がまったく異なる。詳しくは、以下の各施設の解説を見てほしい。

バトルフロンティア全景

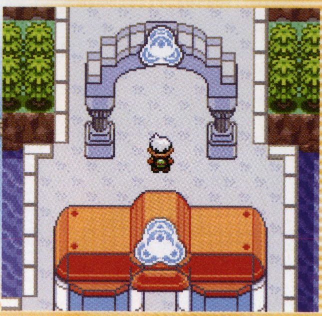


強いものだけが入れる場所

たくさんの施設がトレーナーを待つバトルフロンティア。青い海と自然に囲まれたこの場所には、強いトレーナーしか入ることができない。一大テーマパークのような場所だが、入るにはそれなりに厳しい条件があるようだ。

←バトルフロンティアには、誰でも入れるわけではない

水と緑に囲まれたトレーナーの聖域


↑豪華なアーチをくぐり抜けると、大規模な施設が多数迎えてくれる。トレーナーの腕が鳴る!

↑これだけ大きな施設がいったいどこにあるのだろうか。それは自分の目で確かめよう

バトルアリーナ

7人のトレーナー相手に勝ち抜き戦

シングルバトルの「かちぬきチームバトル」が行われる施設。最初に出場させるポケモンと、その順番を決めて対決。勝ったポケモンが残って次と戦う。途中で順番を変えられないので、順番選びが重要になる。

↑和風なイメージで統一された外観と内部が印象的。まるで柔道とかの道場みたい?

↑バトルは、3ターン以内で争われる。自慢のポケモンのわざで相手をやっつけろ

→ポケモンを3匹選んだら、順番を決める

←先鋒、中堅、大将の順で相手と戦う

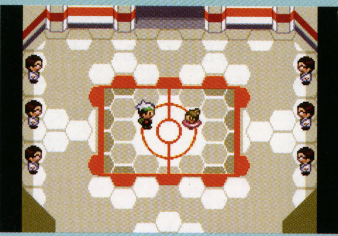
3つの項目の判定で勝敗が決まる

↑勝敗がつかなかった場合は判定。「こころ」、「わざ」、「からだ」の3項目で判定される

バトルファクトリー

レンタルポケモンでトレード対決?

「バトルトレード」が楽しめる施設。シングルかダブルでエントリーしたあとは、自分の手持ちポケモンをすべて受付に預ける。これは、ここのバトルがレンタルポケモンで行われるからだ。トレーナーは、6匹のレンタルポケモンから3匹を選んでバトルに挑戦。勝つたびに相手がレンタル中のポケモンから1匹をトレードして、対戦を重ねていく。

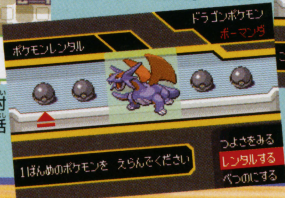

→レンタルポケモンの能力を見定める知識が問われるバトルである

↑受付に自分のポケモンを全部預けてから3匹をレンタル

幅広いポケモン知識が勝敗を左右する

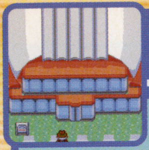
↑ポケモンを選ぶときは、対戦のヒントをくれる人と話をして、適切な選択を行う

↓レンタルポケモンの種類はさまざま。知識が多いほど、状況にあった選び方ができる



↑対戦に勝ったら、相手のレンタルポケモンから戦力になる1体を交換

バトルドーム

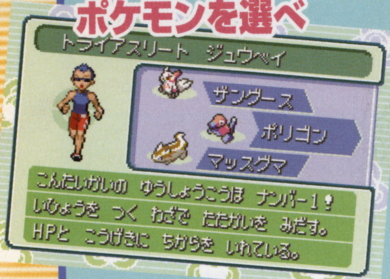


16人がぶつかり合うトーナメント戦

「バトルトーナメント」と呼ばれるトーナメント戦が行われている施設。参加人数は16人と多めで、負け時点で終了の勝ち抜き戦となっている。選んだ6匹から3匹を決めるのだが、対戦相手の特徴を把握したうえでポケモンを選択したいところ。

↑相手がどんなタイプのポケモンで挑んできても対処しやすいポケモン選択が重要

相性をよく見てからポケモンを選べ



↑控え室では、対戦相手のデータをチェックできる。これを見ながらじっくり作戦を練り、バトルをするポケモンを2匹選ぶ

←ここが控え室。トーナメント表も見られる

↑選んだ3匹の中から2匹を選んでバトル開始！ 選んだポケモンは途中で変更できない

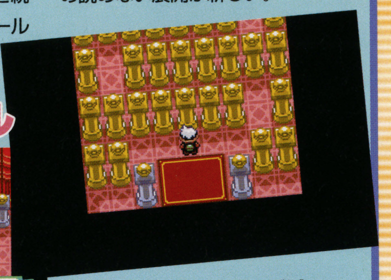
バトルチューブ

チューブをつたってゴールを目指す

ハブネークの形をした施設で一風変わったバトルが開催されている。それは、3つの入口から1つを選び、ゴールを目指すというもの。ここでは、3つの入口から次の部屋へと続くものを選び出し、奥にあるゴールに到着すれば勝ちとなる。選んだ入口によっては、行く先でバトルになったりポケモンが状態異常になったりするので、運が大きくからむ。先の読めない展開が新しい。

予測不可能な運まかせバトル

↑どれも同じに見える3つの入口の中から1つを選択



↑真ん中の入口に入ったらまるで迷路のような場所に出た。ゴールはまだまだ遠そう

←左の入口を選んだらどくを受けた。失敗……

←右の入口は、ポケモンのHP回復という結果に

バトルフロンティアで弟子とバトル

バトルフロンティアには、主人公を歴戦のトレーナーと見込んで弟子入りしようとする人物がいる。いわば後輩トレーナーのような存在のこの人物は、毎日主人公にさまざまな質問を投げかけては、先輩のノウハウを吸収しようとする。そして、やがては主人公とタッグを組んでバトルしたり、1人立ちして主人公に戦いを挑むようになる。

↑後輩トレーナーとは、バトルフロンティアの中に存在するある施設で会うことができる

弟子ができると戦い方もいろいろだ

師弟コンビが実現

弟子ができたあとは、師弟対決が実現したり、2VS2のバトルができたり。弟子の戦い方には、師匠の教えが生きている。

弟子が1人立ちして主人公に挑戦

弟子となった後輩トレーナーは、主人公の戦術をマスターすると1人立ちする。しかし、主人公のもとから巣立った弟子とは、出会った施設で再会可能。そのときは、成長した弟子と対決して実力を確かめることができる。

←1人立ちするまえは質問してばかりだったのに……

↑先輩に敬意を表しながらチャレンジする弟子。戦いの中で成長した彼の姿を見てあげよう

↑いまとなっては主人公に挑戦するまでに成長。これも、主人公の教えがあってこそ

弟子とタッグを組んで白熱バトル

場合によっては、弟子とタッグを組んでバトルに挑むこともある。2VS2のタッグバトルでは、お互いにポケモンを2匹ずつ出し合う。このとき、自分は手持ちのポケモン、弟子は主人公のアドバイスで選んだポケモンを使う。

↑相手もタッグで挑んでくるので、2VS2のタッグバトルとなる。力を合わせて戦おう！

↑弟子の申し出に主人公がOKすることで、師弟コンビとなってライバルたちと戦う

←師弟の2匹と、相手が選んだ2匹がぶつかり合う

ハミダシニンドリ

弟子の質問では、ポケモンの選びかたからポケモンに覚えさせるわざにいたるまで、あらゆることを教える必要がある。なので、弟子が戦えるようになるまでは、長い道のりとなるだろう。

エントリーコールを通じて行われる再戦では、相手が使うポケモンが強くなっていることが多い。相手もしばらく会っていないうちに勉強しているので、まえと同じ戦い方は通用しないぞ。

発売直前チェック③

トレーナー・どうぐ・ポケモン新要素4連発

謎のシルエット

1 新たなジムリーダーが出現!

バトルフロンティアのほかにも、『エメラルド』には実に多くの追加要素や変更点がある。その中でも注目なのが、新たなジムリーダーの存在。左のシルエットの人物はいったいどこの街で出会うのか、その正体は?　すべては謎に包まれている。

←リーダーのもとを目指すべく突破するジムの内部も変化

↑一新されたポケモンジムを制した者だけが、新たなジムリーダーと会うことができる

シルエットは誰なのか?

上のシルエットの人物は、あるジムのリーダーと交代する形で登場する。誰が交代し、交代したリーダーはどこにいるのか。気になるところだ。

ポケモンジムの仕掛けを一新

ジムリーダーのもとへたどり着くには、ポケモンジムの難関をクリアしなければならない。主人公の行く手をはばむポケモンジムも、今回は仕掛けを変えて登場。以下のように場所によってさまざまな変更点がある。

エメラルドの場合

↑スイッチを押して道を開く仕掛けは同じでも、スイッチの数が違うので難易度アップ?

ルビー・サファイアの場合

↑スイッチの数が、『エメラルド』と比べるとこちらのほうが少ないのがよくわかる

2 強いトレーナーを探す人物「エニシダ」

今回初登場となるキャラに、エニシダという人物がいる。彼は、主人公の行く先々で姿を現し、意味深なセリフを口にする。発言の内容から判断すると、どうやら強いトレーナーを探しているようだが、その目的は不明だ。

謎の人物・エニシダ

↑どこかで見たようなマークをあしらったシャツに身を包み、各地を旅している

↑主人公の戦いぶりを観察しつつ、意味深なセリフを残してそそくさと立ち去るエニシダ。見るからに怪しい存在

グラフィックもいろいろと変化した

新たな施設の追加や新キャラの登場のほかにも、細かいところでいろいろ変化が見受けられる。街のグラフィックや出会うトレーナーの顔ぶれなど、前作と比較するといろいろと発見があっておもしろい。

←前作では戦いを挑んでくるトレーナーは1人だったが……

➡今回は、同じバトルでも2人同時に挑んでくる!

➡カイナシティのビニールベッドが増えている

3 ポケナビに「エントリーコール」を搭載

「ポケモンナビゲーター」は、ホウエン地方のマップ確認やポケモンの状態チェックには欠かせないアイテム。『エメラルド』では、新機能の「エントリーコール」をプラス。冒険中に出会った人を登録することで、いつでも連絡を取り合うことが可能になる。

←歩いていたら、以前戦った相手から連絡が入った

➡あらかじめ会った人を登録し、連絡をやり取りする

←遠くにいる相手に連絡することができる

再戦したがっている相手もすぐわかる

↑バトルをOKして、いざ勝負。さすがに自分から再戦を求めてくるだけあって、対戦相手は以前よりも実力を身につけて立ち向かってくる

4 2人のトレーナー相手にダブルバトル

今回のダブルバトルは、別の場所にいるトレーナーが、同時に駆け寄ってバトルに突入するスタイルに変更されている。シングルかと思いきや、ものかげに潜んでいたトレーナーが飛び出してきてダブルバトルになることも！

←ビックリマークに注目。対戦相手がもう1人ひそんでいる

→右側の「トライアスリートのモトコ」が挑み……

←左側から「サイキッカーのナツ」が現れて挑戦

別々の場所からバトルに乱入してくる！

←2人並んで主人公を待ち構えていたスタイルから、別々の場所から集まるスタイルへ。気を抜いていると、ダブルバトルに発展して苦戦することもあり得る

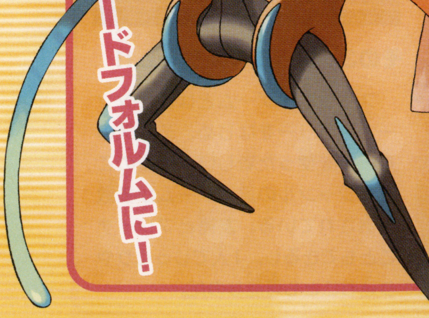
→ほかの場所から駆けつけたもう1人が参戦して対決

→ダブルバトルになるので、不意を突かれた感じに!!

ポケモンたちにも注目の新要素がもりだくさん

幻のポケモンであるデオキシスは、「現れるカートリッジによって姿が変化する」という特殊な能力を持っている。この能力は、もちろん『エメラルド』においても同様で、通信交換でほかのカートリッジから連れてくると、第4のフォルム「スピードフォルム」になる。この姿は、圧倒的なすばやさで相手の先手を取れる優れたフォルムとなっている

デオキシスのフォルムがさらに変化！



↑スピードフォルムで「こうそくいどう」や「しんそく」で、相手の先手を取れる

野生ポケモンが動きながら出現する

ポケモンのグラフィックにも変更点がある。それは、野生のポケモンの動き。今回は、ポケモンが「モンスターボール」から飛び出すときに、生き生きと動く！

←飛び出した瞬間に、ポケモンが動く

→種類で動きが違うので、見ていて楽しい

ハミダシニンドリ

デオキシスのスピードフォルムは、すばやさの高さを活かしたバトルが強み。サポートわざも強力でレベル35で「こうそくいどう」、レベル50では「しんそく」を覚えてくれるぞ。

秋冬タイトル

ドリームジャンボ 期待作大予想

追っかけ

読者ランキングにランクインしている、秋冬発売予定の期待作8タイトルを編集部が勝手に大予想。間違っていることもたくさんありそうだけど、記事を読んで、みんなも一緒に想像してみてね!!

- マリオテニスGC
- HOMELAND
- バイオハザード4
- ファイアーエムブレム 聖魔の光石
- ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
- まわるメイドインワリオ
- スターフォックス(仮)
- マリオパーティ6

発売まで あと52日

キャラクタ、コート、

マリオテニスGC

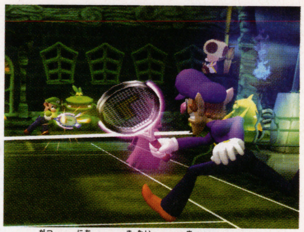
祝!!発売日決定!!

ついに正式タイトルも『マリオテニスGC』に決まり、発売日も10月28日に決定。いよいよカウントダウンがはじまりました。そこで、今回は登場キャラクタなどを勝手に予想してみたぞ!!

GC	
タイトル	マリオテニスGC
発売元	任天堂
発売日	10月28日
価格	5800円(込)
ジャンル	テニスゲーム
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード	未定

これまでに判明していること

現在、具体的にわかっているのは以下の3つ。前作N64版から、大幅にパワーアップしているのだ。前号のおさらいになるけれど、もう一度、簡単にまとめてみたぞ。これら以外にも、まだまだ新要素がありそうな本作だけど、それらはきっと、発売日が近づくにつれて判明していくだろう。もちろん、次号でも紹介するのでお楽しみに!!



↑10月28日まで期待して待っていよう!!

その1 スペシャルショット!!

必殺ショットとまではいかないのだけど、各キャラクタごとに攻撃系と防御系の2種類の個性的なスペシャルショットを打つことができる。しかも、そのキャラクタに合わせたドハデで面白い演出が起こるので、思わずみとれちゃうぞ。

その2 ギミックコート!!

ワニが足にからみついたり、オバケが驚かしたりと、コート自体にも仕掛けがいっぱい登場。

もちろん、ギミックコートだけでなく、通常のコートも遊べるようになっている。どんなコートが登場するのかな?

その3 スペシャルゲーム!!

スペシャルゲームとは、ゲッソーとのラリーをはじめ、テニスのルールを使った新しいゲームのこと。ジャンルの違うゲームが多数用意されている。友達とプレイすることもできるし、1人でじっくりやり込むことも可能なのだ。

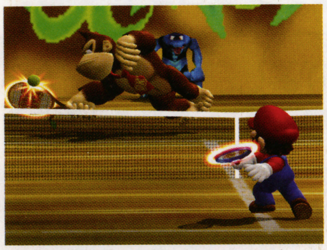
マンガ：はやのん

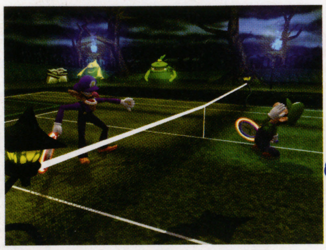
©2004 Nintendo/CAMELOT

スペシャルショットを大胆推理!!

過去作品から勝手に予想!! 本作の登場キャラクタ

画面写真から登場がわかったのは、右に載せた7キャラ。でも、当然これだけじゃないよね。ピーチ姫や、クッパなどのシリーズおなじみのキャラたちは出るだろうし…。正直、キャメロット開発のタイトルは、毎回アッと驚くようなキャラが登場しているので今回もきっと…ね?





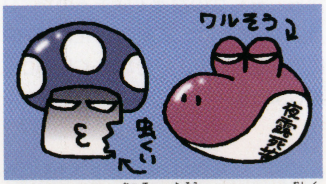
←↑全部で何人くらい登場するのかな。ドンキーコングのレディとかも出たりして(笑)

予想1 前作N64版から考えてみる

右の写真はN64版の登場キャラ。なんといっても、この作品からマリオファミリーの仲間入りを果たしたワルイージに注目。ということは、もしかして本作でもオリジナルのワ○○が登場する可能性があるかも?

↑1番下のキャラ2人はGB版からの参戦。発売が決定しているGBA版からもキャラが登場?

ワルイージにつづく新しいキャラが出る可能性も!?



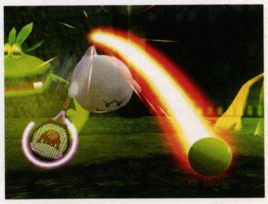
↑というわけで、勝手に予想してみたぞ。虫食いワルキノピオとワルヨッシー(笑)

予想2 『マリオゴルフ』から考えてみる

次にGC版『マリオゴルフ』から登場キャラを予想。仮に同じモデリングを使っているとしたら、同じキャラが登場する可能性も高い? (そんなことはないと思うけど)。同じGC版だから作りやすいっていうこともある?

↑GC版の全登場キャラ。キャサリンなども皆勤賞だから、今回も出る?

↑スペシャルゲームに登場しているボスパックン。GC版『マリオゴルフ』にも隠しキャラで登場。もしや…



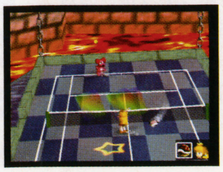
↑GC版『マリオゴルフ』では隠しキャラだったテレサ。本作は登場決定済

ヨッシーやクッパのコートもありえる?

本作のコートは、マリオたちを模したものがたくさん登場するよね。現在判明しているドルピック島のコートなど以外にも、さまざまなコートが登場するはずだ。例えば、クッパ城を模したコートとか、『ペーパーマリオRPG』のようなペラペラコートなど、遊べたら面白そうだ。

↑ドンキーコングのコートはジャングル

➡こんなほのぼの世界でテニスもいいのでは?



N64版

←前作のクッパ城のコート。きっと、今回も遊べるようになるはず…?

スペシャルショットはボタンを溜めて打つ?

前号で高橋兄弟が「まだ秘密」と言っていたスペシャルショットの発動条件。きっとボタンを連打するとか、ボタンを押しっぱなしにするとか、もしくは、何回かラリーを続けると打てるようになるのかなと、勝手に予想しているのだけど…。どうなんだろう。

↑➡スペシャルショットを打つ条件は一体!?

まとめ

前号で遊ばせてもらったのだけど、スペシャルショットの条件は製品版とは違うものということだったし、登場キャラも全部は見られなかった。もうちょっと我慢が必要みたい。でも、近々、高橋兄弟にお話を聞きに行くので、わかり次第お伝えします! (カズヤ)

ハミダシ大予想

よく考えてみたら、ルイージだからワルイージなんだよね。マリオはワリオだし。ということは、ピーチはワピーチってことで着物をきた和風のピーチ姫になって登場とか?

©1983-2002 Nintendo/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2000 Nintendo/CAMELOT

発売まで あと4ケ月? 来年になっちゃうかも?

HOMELAND
ホームランド

春からさっぱり情報がないけれど、待っている読者がとっても多い本作。ネットワーク要素もある期待の新作RPGをいろいろ想像してみよう。

ハミダシ大予想

109号で丸田さんは「やかんの種族は水をかけるなど、その種族のキャラに合った技を持っている」と答えている。もしかすると、ブロックの種族は体をバラバラにできたりして?

これまでに判明していること

チュンソフト20周年記念タイトルとして発表された本作。まだまだ判明していることは少ないけれど、現時点でわかっていることは、どれも魅力的なものばかり。初めて目にする人や、忘れちゃっている人のために、もう一度まとめてみたので読んでみてね。

RPGの原点に戻ったシンプルなシステム

←会話や戦闘などに、オーソドックスなコマンド選択方式を採用。画面視点も斜め上からに固定されているなど、まさにRPGの原点に戻って作られているのだ

GC本体をサーバーにするネットワークシステム

→本格RPGが楽しめるパートと、ネットワーク対応のRPGパートの2部構成。GCをサーバーにするため、従来のネットワークゲームと違い、電話料金以外はかからない

相手の能力を受け継ぐ手つなぎシステム

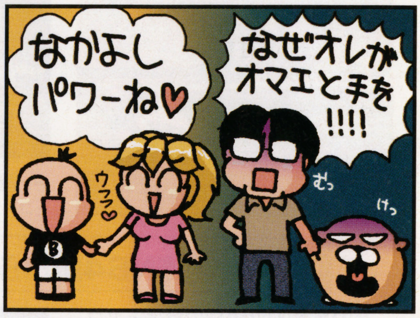
←その温かいグラフィックと同様に、システムもどこかほのぼの。他のキャラと手をつないで、そのキャラの能力を受け継ぎ、さまざまな困難に立ち向かうのだ

GC			
タイトル	HOMELAND(ホームランド)	ジャンル	RPG
発売元	チュンソフト	プレイ人数	未定
発売日	2004年	メモリーカード	未定
価格	未定	備考	ネットワーク対応

手をつなぐときにリアクションをする?

現実社会で手をつなぐって、恋人同士でもないかぎり、ちょっと恥ずかしいよね(恋人同士でも恥ずかしい人はいるかも)。

きっと本作の登場人物たちだって、同じ気持ちのはずだ。もしかしたら、異性と手をつなぐと照れたりとか、モンスターと手をつなぐときは、恐る恐るとか、右のイラストのように、主人公たちのさまざまなリアクションも楽しめたりもするのでは?



手つなぎがカギをにぎる!?

チュンソフト20周年記念CDで音楽が聴けるかも

チュンソフトの「20周年記念サントラCD」の発売が決定。しかも、このCDに収録される曲たちは、これまでのチュンソフトオリジナル作品の中から、みんなの投票で決まるのだ。9月20日までに、下記のURLからHPにアクセスして、好きなタイトルに投票しよう!!

投票サイト
http://chunsoft20th.wave-master.com

ひょっとしたら本作の曲も!!

←もしかしたら、本作の音楽も聴くことができるかもしれないぞ!!

何の曲が収録されるかはみんなのリクエストで決まる!!

本作の曲を聴いた2人の感想

カズヤ(以下カ) 3月に行われたチュンソフトの発表会で『HOMELAND』の曲が流れていたッスよね。ケイさんは、曲を聴いてどう思ったッスか?

ケイ大佐(以下ケ) 民族音楽風でかなり耳に残っているよ。これは音楽にも相当期待できそう。このCDもとても楽しみだよ。そういうカズヤは?

カ それが『ネットサル』の対戦で舞台にあがらないといけなかったので、緊張で覚えていないんスよ…(泣)。

ケ ダメダメじゃん!!

- ～チュンソフト20周年記念作品～ チュンソフトゲームミュージック グレイテストコレクション(仮)
- 発売時期 2004年12月予定
- 価格 未定
- 制作 ウェーブマスター

収録候補タイトル一覧

- ニュートロン
- ドアドア
- 弟切草
- かまいたちの夜
- 街
- 『風来のシレン』シリーズ
- シレン・モンスターズ ネットサル
- 3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!
- HOMELAND

神さまプレイでストーリーも作れたりする?

GCをサーバーにすることで、電話料金以外の料金負担を、一切プレイヤーに課さないという独自のネットワークシステムも話題をよんでいる本作。しかも、3月に行われた発表会でディレクターの丸田康司さんは「サーバーとなるGCで遊ぶプレイヤーは神さまとなって下界のプレイヤーたちに干渉することができる」と発表。この「神さまプレイ」では、一体どんなことができるのかを予想してみよう。下界のプレイヤーにアイテムや、モンスターを降らせることはできるらしい。シナリオを変化させることも可能らしいので、もしかするとオリジナルのRPGを本作の世界観を使って、作成することもできちゃうのかな? GC本体をサーバーにする独自のシステムだからこそできた、新しい遊び方に注目しよう。

まとめ

手つなぎ、ネットワーク、そしてチュンソフトが発売するRPGということで期待大大大なのだけど、まだ情報が乏しいのも事実。何か発表があるまで、(発売は年明けになっちゃうかな?)想像をふくらませて待っていよう!!(カズヤ)

©2004 CHUNSOFT

発売まで あと4ヶ月？
年末はキビシイ？ 年明けか!?

biohazard 4

ゲームキューブユーザーだけが堪能することができる『バイオハザード』シリーズの最新作！『バイオ2』の忌まわしい事件から6年後。あのレオン・S・ケネディが、経験を積んで再び登場！

GC			
タイトル	バイオハザード4	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	2004年冬予定	メモリーカード	未定
価格	未定		

これまでに判明していること

ラクーンシティ崩壊から6年がたった2004年。アメリカ合衆国の優秀なエージェントであるレオンは、誘拐された大統領の娘を救出するという任務のため、単身ヨーロッパへと向かった。調査のためにとある寒村にたどり着いたレオンが、突如として村人に襲われるところから物語は始まる…。

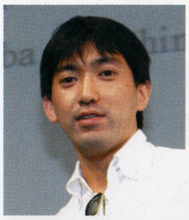
フルモデルチェンジして、アクション性が豊かになった新生『バイオ』。新たな恐怖が今ここに！

←6年の時を経て、一段とかっこよくなったレオン

→これまでのシリーズよりもアクション性が向上

三上さん最後の『バイオ』ディレクター作品!?

『バイオハザード』シリーズの生みの親であり、シリーズ全作品の監修をしている三上真司さん。シリーズの中で三上さんがディレクターとして手がけた作品は、96年のPS版『バイオハザード』と02年のGC版『biohazard』の2作品。そして今回の『バイオ4』では、ディレクター&シナリオを手がけている。だが、プロデューサーの小林さんによると「三上（さん）が作る『バイオ』はこれで最後かもしれない」という。ラストチャンスで期待度もなおさら大！

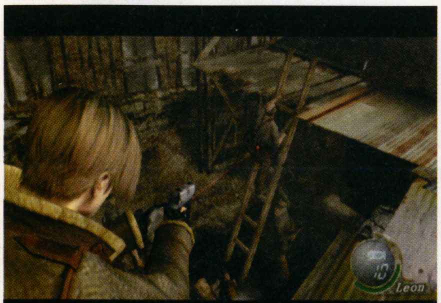


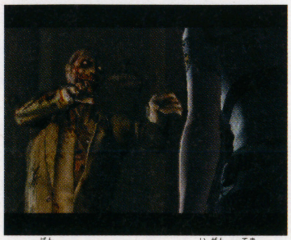
←カプコンから分社化されたクローバースタジオへ移籍した三上さん。『バイオ4』は順調に制作されているようだ

あのアンブレラは登場しない！

今までのシリーズに必ず登場し、何かと問題の中心になってきた組織アンブレラ。動物を怪物へと変貌させる悪魔のウイルスを作っていた組織である。だが、どうやら『バイオ4』には登場しないらしい…。しかも今回の敵はゾンビではない！　じゃあいったい何なのよ！　それはプレイしてからのお楽しみなのでした…。

↑GC版『biohazard』より。ジル、クリスたちはたぶん登場しないと予想される

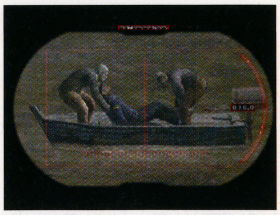




↑GC版『biohazard』より。以前の敵はウイルスに感染したゾンビたちだったが…

新しい敵のIQは200以上か？

今まで「ゾンビ」は、獲物を捕食することだけしか頭になかった。しかし今度の敵はそうではない。言葉を交わすことができるだけでなく、リーダー格の指令のもと群集でレオンに襲い掛かってくる。しかも一方向からだけでなく、後ろへ回り込んだり、武器を使ったりするのだ。シリーズ史上もっとも頭がいい。きっとIQも高いはず!?



↑死体を湖に捨てる、新たなる敵。非常に人間的な行動ができる相手なのだ

東京ゲームショウでプレイアブル出展!?

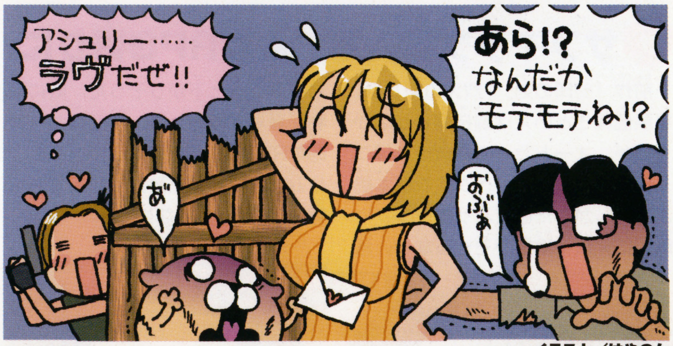
今年5月、ロサンゼルスで行われたE3でプレイアブル出展されていた本作。これはもう間違いなく9月の東京ゲームショウに出展されるでしょう（年齢制限はあるかも…）。ぜひ触って体感してみよう！

←E3でも長蛇の列が。日本ではもっとか!?

レオンがアシュリーに恋をする!?

超カッコイイ主人公のレオンは、誘拐された大統領の娘、アシュリーを救出しに行く。そしてもちろんアシュリーと出会うことになるのだが、もしかしたら恋愛に発展するなんてことも…。27歳のレオンと20歳のアシュリー。ちょうどいい年齢差ではないですか！　極限状況で芽生える愛！　エイダを失った、レオンの心の傷が癒える!?

↑アシュリーをお姫様だっこするレオン。ヒューヒュー！　熱いねご両人！



イラスト／はやのん

まとめ

ストーリーや見た目を一新。アクション性も豊かになっているし、まったくのしきり直しだ。『バイオ』であって『バイオ』ではないような、不思議な感覚。シリーズファンも初めての人も、どちらも新鮮にプレイできるはず。とにかく一度触ってみよう！（ケイ大佐）

ハミダシ大予想

E3で実際に触った感想は「とてもすごかった」です。アクション性は向上しつつも『バイオ』をプレイしているという感覚はしっかりとある。とにかく触って体験してほしいです！

©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

『聖魔』の舞台は新大陸マギ・ヴァル。『封印』『烈火』の舞台だったエレブ大陸とはまったく別の場所になっている。GC版『蒼炎』も、また別の大陸が舞台になる予定だ。

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

発売まであと31日

GBA	
タイトル	ファイアーエムブレム 聖魔の光石
発売元	任天堂
発売日	10月7日
価格	4800円(込)
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

最新作発売まであと1ヵ月。いくつかの新要素は判明しているが、細かい部分ではまだまだ謎が多い。これまでの情報をもとに『聖魔』の姿を予想してみよう！

これまでに判明していること

クラスチェンジが分岐

これまでクラスチェンジは1方向にしかできなかったが、今回から2種類の上級ユニットへチェンジが可能になった。ユニット育成の自由度が大幅に高まるぞ。

何度も戦えるサブマップ

従来のキャンペーン型シナリオマップに、何度も戦えるサブマップを追加。経験値稼ぎが楽になり、好きなユニットを育成できる。

魔物が敵として登場

これまで『エムブレム』のモンスターといえば竜だったが、『聖魔』ではゾンビやスケルトンをはじめ、さまざまな魔物が登場する。

主人公は双子の兄妹

主人公は双子の王子エフラムと王女エイリーク。序盤はエフラムが行方不明になっており、エイリーク中心に物語が進む模様だ。

サブマップ導入で、よりRPG寄りに

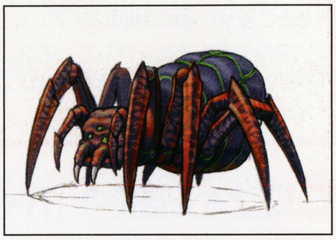
前作『封印の剣』『烈火の剣』は、経験値稼ぎといえば闘技場しかなかったが、オートセーブ&負ければユニット消滅のため、ヘタすれば本編より難しかったほど。サブマップで簡単に経験値稼ぎができるなら、難易度はグッと下がりそうだ。敵に魔物が登場するあたり、雰囲気も一般的なRPGに近く、これまで『エムブレム』を難しいと敬遠した人でも気軽に遊べる作品になりそう。

←↑何度も挑戦できるサブマップが登場。じっくり自軍をレベルアップできる

新ユニット追加も確実！ その内容は？

クラスチェンジが分岐するということは、上級ユニットもそれだけ多く必要なはず。すでに『封印』『烈火』にはない「神官」というユニットの写真が公開されており、これ以外にも新ユニットが登場するのは、ほぼ確実と考えていいだろう。

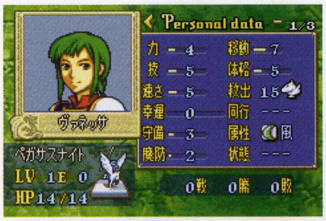
また今作から登場する魔物は今のところ敵ユニットだが、『封印』では竜のユニットも味方になっている。ならば、魔物が仲間になっても別に不思議ではない…。これまでの『エムブレム』の常識を覆すような、斬新なユニットに期待したいところだ。



➡クモ型の魔物バール。これ以外にもさまざまな魔物が登場する

「神官」が登場

➡『烈火』『封印』にはいなかったユニット。修道士と似ているが、また別のユニットだろうか？ 能力値を見ると下級ユニットのようだ



新たな上級ユニットも

⬅前作では、ペガサスナイトはファルコンナイトにしかクラスチェンジできなかった。『聖魔』では、どんなユニットになれるのだろうか…？

2人の主人公でストーリーが分岐!?

序盤はエイリーク中心に物語が展開するが、途中でエフラムも登場し、そこから各主人公のシナリオに分岐することになりそう。主人公以外のユニットも二手に分けるのか、すべて使えるのかは、気になるところ。

↑双子の兄・エフラム救出に向かうエイリーク

↑序盤はエイリークと数人の味方で戦うことに

まとめ

『封印』から『烈火』への進化でも間口を広くする工夫が多く見られたが、『聖魔』はさらにその点が強調されている。「遊びやすさ」と「歯ごたえ」をどう両立させるか、注目したい。また冬発売のGC版『蒼炎の軌跡』とのリンクは、今のところ不明だ。(マッスル)

©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

THE LEGEND OF ZELDA The Minish Cap

発売まで あと59日 (発売日決定！)

↑このロゴは海外版のものです

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

E3のリアルリンクの華々しいお披露目にくらべ、慎ましく出展されていたこっちのゼルダ。でも読者の間ではネコ目リンクwithふしぎなぼうしファンもじわ〜っと増えてるみたいですよ。

GBA			
タイトル	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	11月4日		
価格	4800円(込)		

リンクと一心同体「ふしぎのぼうし」はどんなヤツ？

もしこれがおとぎ話なら、魔法で姿を変えられた王子やお姫様、という結末がよくあるけれど、もしかしたらこのぼうしも、じつは××でした！ なんて驚きの展開があるかも…？ E3ではセリフが英語だったため、性別はわからず。一見男みたいだけど、頭のカールは女っぽいなぁ…。

これまでの相棒(!?)たち

ナビィ (時のオカリナ)

➡一人前のコキリ族の元にやってくる妖精。Zボタンで戦いでも大活躍！

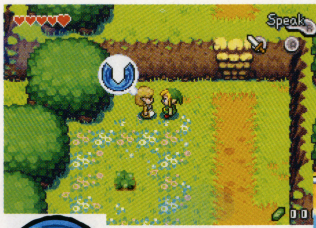
赤獅子の王 (風のタクト)

➡リンクを乗せて、勇ましく海を駆ける頼もしい味方。だけど冒険を急がせるせっかちさんでもある

これまでに判明していること

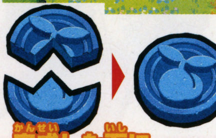
帽子がアドバイスしてくれる

おしゃべりするふしぎなぼうしが、ゲーム途中でリンクにアドバイスをくれるなどナビ的な役割をはたしてくれた。



石のかけらを集めていく

旅先で集めた石のかけらを正しく組みあわせると、さまざまな不思議な出来事が…。



⬅別の人が持っていたかけらと合わせるとコインになった？

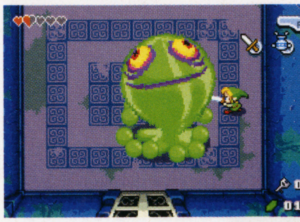
完成した石に「豕」のような絵が

新アイテム「MAGIC JAR」(英語名)

空気を吐き出してその風圧で移動したり、モンスターを吸い込むといったいろんな使い方ができるアイテムが追加。日本名はまだ不明。

ちっちゃなリンクにはザコ敵もボスに!?

今回の冒険では、人の指先ほどの、小さな種族の住む世界を行ったり来たりする。つまり、普通ならなんてことない敵も、小さなリンクにはとてつもなく強大な敵になりうる!?



➡『風のタクト』では1匹なら全然怖くなかったコイツも、巨大なボスとなると…

まとめ

今回の冒険のカギを握るふしぎなぼうしは、冒険を共にする相棒ならきっと呼びやすい名前が付いてるはず。それさえわかれば、今回予想してることの大半はわかると思います。次号ではそのへんがハッキリするといいなぁ。(高島)

ハミダシ大予想

E3の映像では、石のかけらを完成させると「ジャックと豆の木」のような大きなツルがぐんぐん空に伸びて、雲の上の宝箱のところに行けた。雲の上にも別の世界があるのかも!?

©2004 Nintendo

発売直前にいきなり出てくるタイトル、まだありそうだよね〜。『MOTHER3』がそうだといいなぁ…。『ギフトピア』のスキップさんももうすぐ…？　飯田和敏さんは…??

発売まで あと **38日**

まわる メイドインワリオ

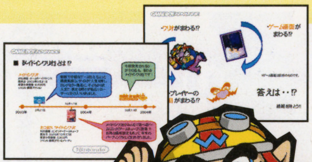
8月に突然発表されたんだけど、気が付けばもうすぐ発売なんですよ。GBAでは初代『メイドイン』に続く2作目。去年春に受けた新鮮なオドロキが、今度は目が「まわる」くらいのオドロキに!?

GBA

タイトル	まわるメイドインワリオ	ジャンル	まわる瞬間アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	10月14日	備　考	—
価　格	4800円(込)		

これまでに判明していること

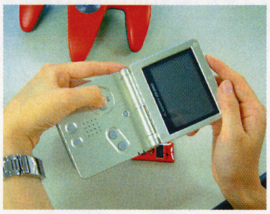
発売までもうすぐだというのに、実はまだ明かせる情報はありません(泣)。きっと次号では詳しく紹介できると思いますんで、待っててね〜。今の時点で公表できるのは、目が回ったワリオのイラストとロゴタイトルくらい…。あのプチゲーム満載ゲームに「まわる」要素が加わったんだろうと思われます。で、いったい何が「まわる」の??



↑任天堂の資料でも、「何がまわるんだろう?」と意味シンな書き方をしています。も〜、イケズ！

GBアドバンスがまわるのか?

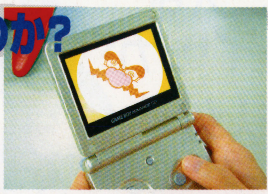
プチゲームを操作するときに、GBアドバンス本体を「まわす」んじゃないかな？GBであった『コロコロカービィ』の「かたむきセンサー」みたいな装置が内蔵されていれば可能なはず。まわる動作を関知してゲームを操作というのは、前作以上に混乱しそう…。



←SPより、普通のGBアドバンスのほうが回しやすそうかも

画面がまわるのか?

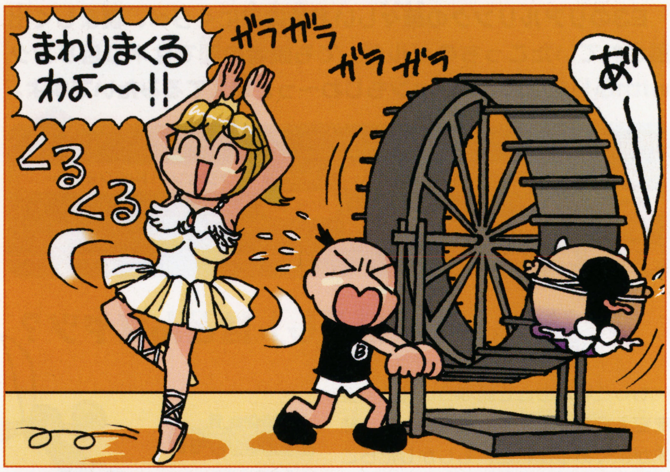
プチゲームの画面がくるくる回っていたら、ものすごく大変そう…。ワリオのイラストのように、プレイヤーも目を回すことだろうね…。



←マトモに見ると目がグルグル〜？（ハメコミ合成です）

自分がまわるのか?

このゲームには「動きセンサー」のような特殊な装置が使われているのでは？と予想します。ので、GBアドバンスを持ってプレイヤーもグルグル回るんじゃ？　それが一番インパクト強いし、ワリオらしく(いい意味で)バカバカしいゲームになるんじゃ？（と思ってたら質問箱で答が…）



まとめ

とにかく「まわる」がキーワードになるのは間違いないよね。この3つの「まわる」のどれかが実現されている可能性が高いと思われます。ひょっとしたら全部かも。と言っている間に、質問箱で萩島さんが教えてくれてました。もっと詳しくは次号を待って！（かややん）

発売まで あと **4ヶ月?**

来年になっちゃうかなあ?(泣)

STARFOX

今遊んでもかな〜り楽しい『フォックス64』から早7年…。『ゼビウス』のナムコとの最強タッグで、やっと、もうすぐ、今度こそ本当に発売されそう！　シューティングの新たな地平を開くか!?

GC

タイトル	スターフォックス(仮称)	ジャンル	シューティング
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
発売日	今冬	メモリーカード	未定
価　格	未定	備　考	—

これまでに判明していること

去年、今年のE3でプレイできたバージョンでは、アーウィン4機編隊のステージ、地上を走りながら戦うステージ、最大4人まで同時に遊べる対戦ステージが確認できた。アーウィン面は前作のバージョンアップな雰囲気、地上面は『フォックスADV』と違ってスピード感抜群だった。

←会話シーンの演技は抱負。イベントシーンも多くなりそうだ

↑右スティックで照準を動かす操作感が心地よかったのだ

このロゴカッコ良くなるよね、きっと…

今年のE3で発表されたタイトルロゴがこれ。おお、シンプルで大人の雰囲気〜。…なんてフォローもできるんだけど…。やっぱりこう、バシっとデザインされたロゴがいいよねぇ…。きっとまだ仮称だからロゴデザインもこれからなんですよ。

←分かると思うけど前作。また楽しい仕掛けを期待してます

©2004 Nintendo ©2004 Nintendo ©2004 NAMCO

発売まで あと73日 おめでとう!発売日決定です!

マリオパーティ6

年末恒例のシリーズですが、今回は様子が違うみたい…。たぶん次号かVol.123くらいで紹介できるとは思うけど、どんなゲームに進化するのかを先走って想像してみましょ〜。

GC			
タイトル	マリオパーティ6(仮称)	ジャンル	パーティ
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
発売日	11月18日	メモリーカード	未定
価格	未定	備考	—

これまでに判明していること

なし ただし、Vol.117の「質問箱」で萩島さんが言っていたように、コントローラが苦手な人でも楽しめるビックリするような仕掛けがあるみたい。それは一体??

脱・ボードゲーム!?

今回の『パーティ』は、前作までとはまったく違ったゲームになる可能性があると思う。キューブのコントローラを今までのように使うゲームではなさそうだしね。だとすると、ひょっとしたらサイコロを振るボードゲームではなくなるかもしれない? たとえば早押しクイズがあったりとか…。いろんなパーティゲームてんこ盛り!な内容になってもいいかもしれません。人が集まったらこれ1本で1日遊べる、とかだといいかも。

カードe版との連動!?

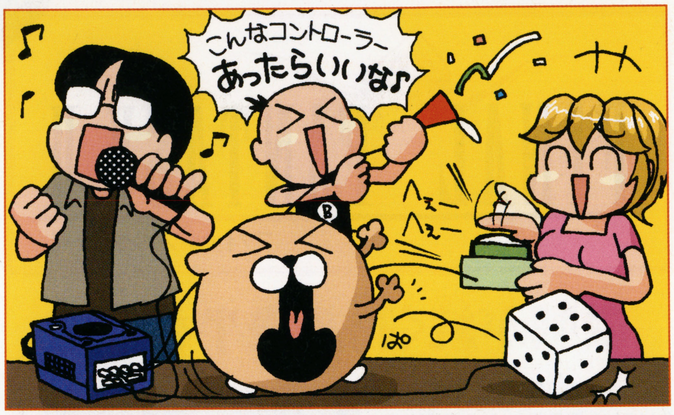
みんなは『マリオパーティ カードe』を覚えてるかな? これ、去年の春過ぎにカードeリーダー+と一緒に発表されたタイトルなんだけど、そのときの資料では、カードeを使ったカードゲームだったのだ。でも残念ながらその後ずっと発売されていない(アメリカでは出たらしいけど…)。ひょっとしたら、このカードゲームとキューブが連動したりして!? カードゲームのボードをケーブルでキューブに繋げられたりして!?

※画面は『マリオパーティ5』です

⬆ボードに置いたカードの情報を読み込んで、画面が変化したりすると楽しそう…。ドリームだ(笑)

コントローラの代わりに使うものとは?

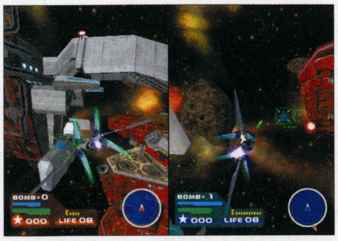
これまでに判明している「コントローラが苦手な人も楽しめる」「ビックリスリするような仕掛け」。こう聞くと、なにか特別な周辺機器を使うのかな?と思っちゃうよね。というわけで、いろいろ想像してみました。パーティといえば…カラオケ?(とか妄想してたら当たっちゃいました。今号の質問箱参照)。ボードゲームといえばサイコロ!でサイコロコントローラとか…。動きセンサーを手に付けて、手振りを認識するとか…。



まとめ かな〜り無理くり想像してみました。〆切ギリギリに入ってきた情報では、本当にマイクが同梱されるんだって! 楽しみですね〜。発売日も無事確定したので、次号ではもっと詳しく紹介できると思います。しばし辛抱しましょ(アニソン担当かややん)

SFシューティングの雄、ナムコだから大丈夫!

開発をしているナムコは、SFシューティングを古くから創っているメーカーだよね。『ギャラクシアン』『ゼビウス』に始まり、『ボスコニアン』『スターラスター』『スターブレード』など、それぞれの時代に残る名作を多く輩出しているのだ。非常に完成度の高かった『フォックス64』の正統なパワーアップ版を創れるのは、間違いなくナムコしかいない。宇宙ステージの出来も楽しみだが、まだ見ぬ地上ステージの完成形には、未知数の期待を抱いてしまう。



⬅1人用のモードでは、前作同様フォックスチームで戦っていたのだ

日本より先にアメリカで発売される?

今まで発表されている画面、E3で遊べたゲームは、すべて英語表示&おしゃべりも英語だった。だから英語版が先に出るかも?(11月頃発売らしい)日本語の声を入れるのは大変そうだし、来年になっちゃうかも(泣)。

『フォックスADVの』トリッキーも登場!?

今年E3に行ったスタッフから、会場で撮影したビデオを借りて見ていたら…。なんと、任天堂ブースの画面に『フォックスADV』のトリッキーがいるじゃないですか! なにかのイベントシーンみたいで、フォックスと会話してました。というわけで、クリスタル同様、連続したストーリーに関わっているのかもしれないね。イベントシーンのクオリティはかなり高かったです。

⬆『ソウルキャリバーII』でも美しいCGを披露したナムコだし、イベントシーンにも期待できます!

まとめ アーウィンでのシューティングは『64』でかなり完成されていたので、どうなるのか期待もあり不安もあり…。地上ステージは、フォックスチームが個別に行動したりするらしい。総合して、ドラマチックな展開がありそうです。新境地のSTGに期待しましょ!(かややん)

ハミダシ大予想 というわけで、ちょっぴり寂しい今のキューブですが、少しガマンすれば面白そうなゲームがドシドシ出てきますよ〜。冬に備えて蓄えて、「アリとキリギリス」のアリになりましょう!

©2004 Nintendo ©2004 HUDSON SOFT

今回の攻略範囲で挑むことになるダンジョンの中には、一度入るとテレポを使わないとクリアするまで出られないダンジョンもある。誰か1人にテレポを覚えさせておこう。

最終攻略

ラストバトル直前までをチャートで攻略!!

FINAL FANTASY® I・II ADVANCE®

ファイナルファンタジーI・IIアドバンス

長らくお送りした『FF I・II』の攻略も今回でおしまい。最終回の今回は『FF II』の攻略をお送りするぞ。

GBA			
タイトル	ファイナルファンタジーI・IIアドバンス	価格	6090円(込)
発売元	スクウェア・エニックス	ジャンル	RPG
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

FINAL FANTASY® II
ファイナルファンタジーII

激戦が続く物語後半を攻略

アルテアの町のアジトでヒルダに化けていたラミアクィーンを倒してから以降が今回の攻略範囲。闘技場でヒルダを助け出した後は、究極魔法アルテマを中心に物語が展開していく。仲間たちとの悲しい別れを乗り越え、打倒皇帝を果たすのだ。

←ヒルダに化けていたボス、ラミアクィーンとの戦い

FF IIワールドマップ

❶ アルテアの町
❷ ガテアの町
❸ フィンの町
❹ フィン城
❺ パルムの町
❻ ポフトの町
❼ サラマンドの町
❽ セミテの滝の洞窟
❾ バフスクの町
❿ 雪原の洞窟
⓫ カシュオーン城
⓬ チョコボの森
⓭ 大戦艦
⓮ ディスト城
⓯ ディストの洞窟
⓰ 闘技場
⓱ キャンプ
⓲ ミシディアの町
⓳ 南の島の洞窟
⓴ ミシディアの洞窟
㉑ リバイアサン
㉒ ミシディアの塔
㉓ 竜巻
㉔ パラメキア城
㉕ ジェイド

進行チャート

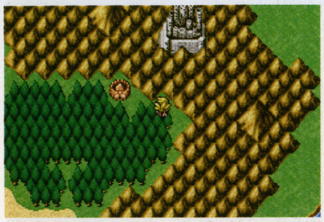
	場所	やること
1	闘技場	さらわれたヒルダを追って闘技場へ
2	キャンプ	ヒルダからフィン城奪還の命を受ける
	フィン城	フィン城に乗り込み城を奪還
3	フィン城地下	地下に隠された白い仮面をみつけ出せ
4	ミシディアの町	女神像に白い仮面をかぶせよう
5	南の島の洞窟	地下深くに眠る黒い仮面をみつけだせ
6	ミシディアの洞窟	ドッペルゲンガーを封じてクリスタルロッドを入手
7	リバイアサン	リバイアサンの体内から脱出しよう
8	ミシディアの塔	最上階でアルテマの本を手に入れる
9	フィン城	竜巻に突入するために飛竜を呼び出す
	竜巻	最上階で待つ皇帝と対決
10	フィンの町	ポールの家にいるシドと話そう
	ポフトの町	シドから譲り受けた飛空艇に乗ろう
	パラメキア城	飛空艇で城内に侵入し最上階にいるレオンハルトの下へ
11	ジェイド	地獄の入口からジェイドを通ってパンデモニウムをめざせ

© 1987,1988,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

チャート1 闘技場 地下に囚われたヒルダを助けよう

ラミアクィーンを倒すと、ヒルダが闘技場での賞品にされたとの情報が聞ける。ゴードンを再び仲間に加えて闘技場をめざそう。なお、闘技場に入るといきなりベヒーモスとの戦いが待っている。ベヒーモスは攻撃力が高いので、ブリンクの魔法などを使って防御を高めてから戦おう。ベヒーモスを倒した後は、ワナにかかり、地下牢に閉じ込められてしまうが、ポールが助けに来てくれる。牢から出たら、ヒルダが閉じ込められている部屋をめざして進んでいこう。

BOSS ベヒーモス
HP/2000　ギル/0



↑闘技場の位置はパラメキア城の近く。チョコボに乗って来るとラクに来られるぞ

↑闘技場の中には皇帝の姿が！　しかし、すぐにベヒーモスとの戦いに入ってしまう

↑魔法で防御を高めてから、武器で攻撃するといい。バーサクの魔法も使うといいぞ

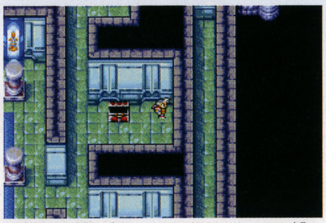
↑ヒルダの救出に成功！　なお、この後は3人パーティになるので注意すること

チャート2 フィン城 ゴートスを倒してフィン城を開放しよう

ヒルダ救出後アルテアの町に戻るとフィン城奪還作戦が始まったことが聞ける。フィン城の近くにあるキャンプでヒルダたちと話をしたら、フィン城に向かおう。入口でレイラを仲間にしたら、最上階をめざして進み、玉座にいるゴートスを倒せば、みごとフィン城を奪還することができるのだ。

↑キャンプでフィン城奪還の命を受けよう

↑城の入口ではレイラが仲間に。能力は闘技場に行く前に別れたときのままだ



↑城内には通り抜けられるカベも。カベを通り抜けて宝箱からアイテムを入手しよう

さけによる攻撃力アップに注意

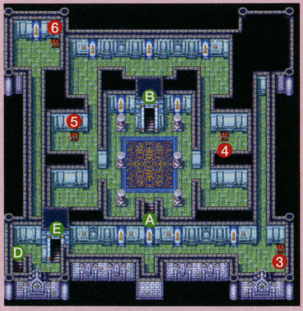
ゴートスはさけを使って攻撃力をアップする。こちらも最初にブリンクなどの魔法を使ってから戦っていこう。HPが減ったらこまめに回復させれば特に問題なく勝てるだろう。

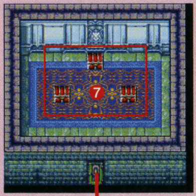
BOSS ゴートス
HP/2000　ギル/1200～3000

↑ゴートスはさけを使って攻撃力を上げる

↑ゴートスを倒せばフィン城を取り戻せるのだ

フィン城

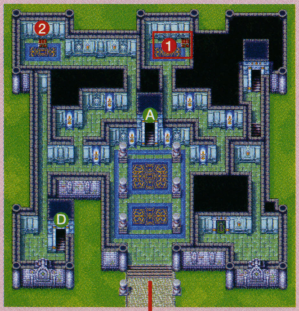




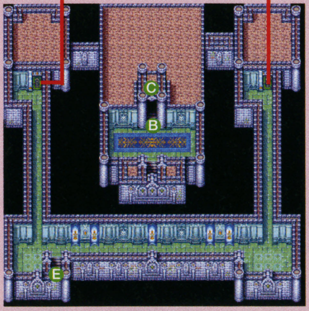
2階

入手アイテム

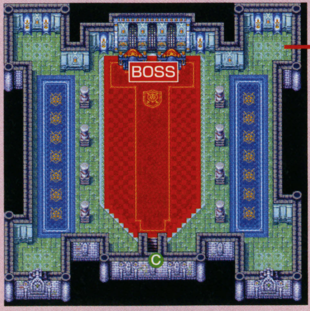
❶ 2000ギル/1000ギル	❺ オーラのほん
❷ 1000ギル	❻ ウェアバスター
❸ きょじんのこて	❼ ブレイクのほん/デスのほん/トードのほん
❹ ポーション	



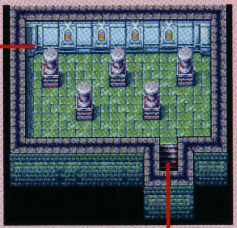
出入口　1階



3階



4階



フィン城地下へ

※Ⓐ～Ⓙまでのアルファベットはマップのつながりを示しています。Ⓐに入るともう1つのⒶに移動します。なお、トビラの中に階段しかない部屋についてはその部屋を省略し、トビラにⒶ～Ⓙまでのアルファベットをつけています。また、アルファベットがついていなかったり、線が引っ張られていないトビラについては、トビラの先が何もない部屋につながっていることを示しています。

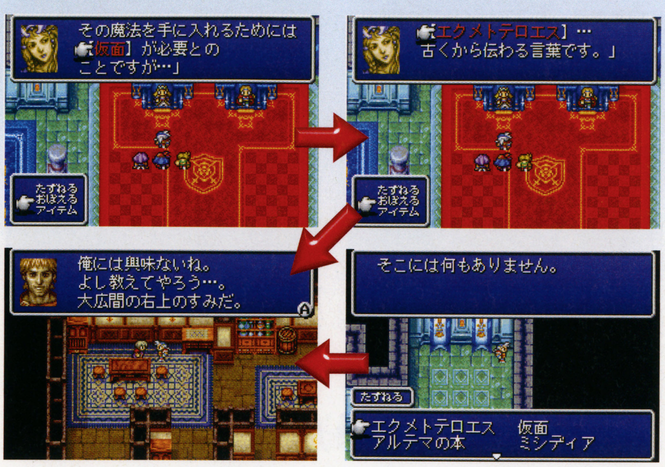
ハミダシニンドリ 闘技場内地下にある宝箱から入手できるアイテムは、どくけし、エーテル、コテージ、エリクサーの4つとなっている。

ハミダシニンドリ
FC版ではフィン城の地下4階の宝箱からブラッドソードが手に入ったのだが、本作ではその宝箱の中身はちからのつえに変更されている。

チャート3
フィン城地下

情報をもとに地下への入口をみつけよう

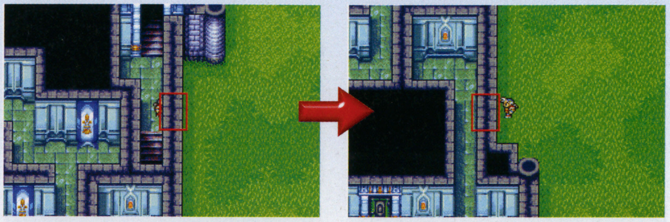
フィン城奪還後は、城の地下に眠るという白い仮面を探すことが目的となる。ヒルダやゴードンに話を聞き、地下への道を開く言葉、エクメトテロエスを覚えよう。その後はフィンの町にあるポールの家を尋ね、ポールにエクメトテロエスについて聞くと、隠し通路の場所を教えてもらえるぞ。



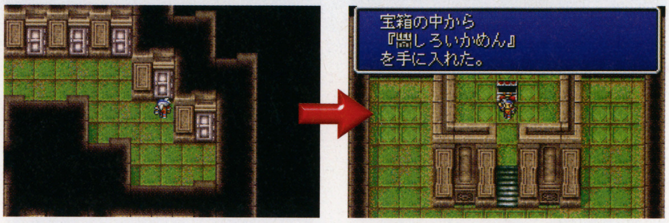
↑ヒルダからエクメトテロエスを覚えて、それをポールに尋ねれば地下への道が開けるぞ

地下深くに隠された仮面を手に入れろ

隠し通路をみつけたら、階段を降りて地下へ向かおう。ちなみに、城の1階には通り抜けられるカベがあり、そこを抜けると宝箱のある部屋に行けるぞ。城の地下に入ってからは、地下5階をめざして進む。地下5階のトビラの先にある白い仮面を入手し、奥にあるワープ装置で地上へ戻ろう。

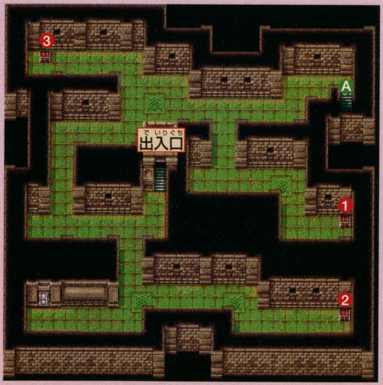


↑城の地下へ続く階段の途中、写真の位置のカベが通り抜けられる。ここを抜けた先にある部屋の中には宝箱があり、中にはおうごんのよろい、おうごんのたて、きんのむねあてが入っているのだ

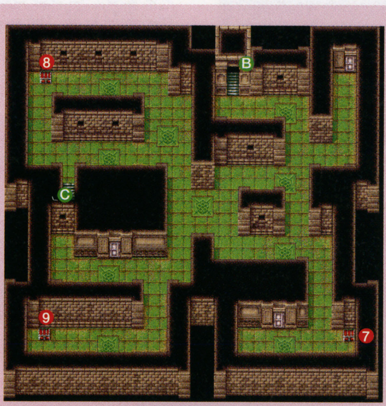


↑地下5階のいくつもあるトビラのうち写真のトビラに入ると、白い仮面のある部屋に行ける

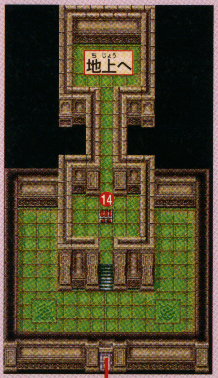
フィン城地下

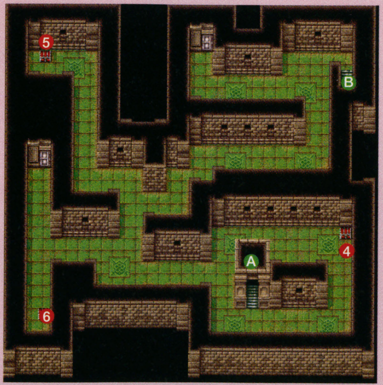


地下1階

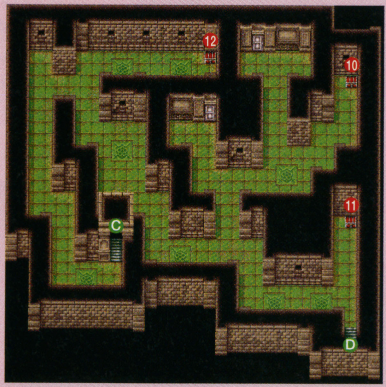


地下3階

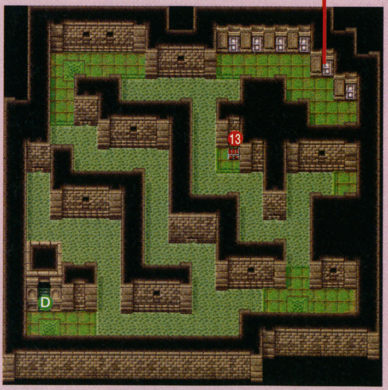




地下2階



地下4階



地下5階

入手アイテム

❶ ふく	❹ エーテル	❼ ハイポーション	❿ フレイムアーマー	⓭ オリハルコン
❷ ナイフ	❺ おとめのキッス	❽ くものいと	⓫ うらぎりのきば	⓮ しろいかめん
❸ めぐすり	❻ ポーション	❾ ほのおのたて	⓬ ちからのつえ	

チャート4 ミシディアの町 白い仮面を女神像にかぶせよう

フィン城地下で白い仮面が手に入ったらミシディアの町へ。武器屋や魔法屋を利用して装備や魔法などを整えたら、町の中央にある湖の地下の女神像へ。地下の女神像の前まできたら白い仮面を使い、仮面を像にかぶせよう。これで、ミシディアの塔に入るために必要な準備の1つが終了するぞ。

↑町はミシディアの塔の南西に位置するぞ

↑→町の南にある階段を降り、地下にある女神像にフィン城の地下で入手した白い仮面をかぶせておこう

武器屋 品物／値段

ちからのつえ/8000	オーガキラー/15000
ほのおのやり/15000	こおりのゆみ/5000

防具屋 品物／値段

アイスシールド/5000	とうぞくのこて/1000
ナイトのよろい/5000	きょじんのこて/1500

魔法屋 品物／値段

ファイアのほん/150	ブリンクのほん/300	ウォールのほん/5000	テレポのほん/1000
ブリザドのほん/150	プロテスのほん/300	チェンジのほん/5000	フィアーのほん/600
サンダーのほん/150	シェルのほん/300	ホーリーのほん/20000	バスナのほん/600
ケアルのほん/100	バリアのほん/5000	レイズのほん/1000	エスナのほん/600
		アンチのほん/1000	サイレスのほん/600
		デジョンのほん/1000	

チャート5 南の島の洞窟 白い仮面と対をなす黒い仮面を手に入れろ

この洞窟にはミシディアの塔に入るために必要な黒い仮面が眠っている。洞窟内では地下5階をめざして進んでいこう。なお、ダンジョンの途中には仮面をかぶった部族が住む地下広場があり、ここではいくつかのアイテムを買うこともできる。必要があれば買っておくといいだろう。

↑南の島の洞窟の場所はパルムの町からまっすぐ南に行った辺り。マップを参考にみつけよう

↑地下広場には仮面をかぶった住人たちがいる。彼らの話も聞いておくといいだろう

HPに気をつけて回復しながら戦おう

直接攻撃しかしてこないので、最初にブリンクなどの防御魔法を使い、その後はHPに気をつけながら1体ずつ倒していけばいいだろう。

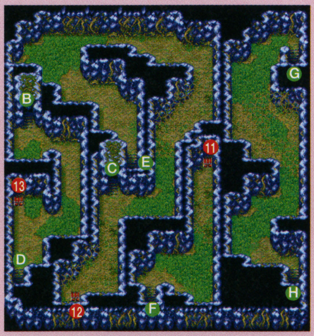
BOSS ビッグホーン

HP／1140　ギル／750～1500

↑HPや防御に不安のあるメンバーは後列に下げ、魔法を使わせて攻撃やサポートをさせよう

南の島の洞窟

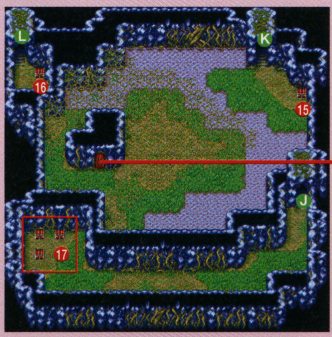
地下1階



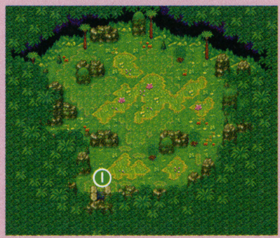
地下3階

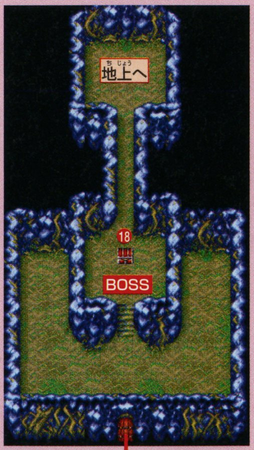
地下2階

地下4階



地下5階





地下広場

入手アイテム

1. めぐすり
2. ハイポーション
3. ハイポーション
4. エーテル
5. くものいと
6. ブラインのほん
7. クラウダのほん
8. クラウダのほん
9. ブラインのほん
10. ねむりそう
11. フェニックスのお
12. にんにく
13. くものいと
14. 1000ギル
15. スリプルのほん
16. しにがみのぞう
17. ねむりそう/だいちのドラム/ねむりそう
18. くろいかめん

ハミダシニンドリ 南の島の洞窟の地下広場では大地のドラムのほか、まじんのおの、まじんのやり、ルビーのむねあてを売っているのだ。

ハミダシニンドリ　リバイアサンの体内の宝箱からは、ねじりはちまき、ちからだすき、パワーリスト、だいちのつるぎ、ダイヤシールドの5つのアイテムを手に入れられる。

チャート6

ミシディアの洞窟

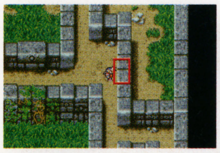
ドッペルゲンガーを消して奥へ進め

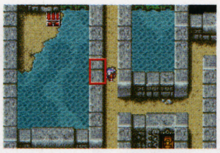
黒い仮面を入手したら、ミシディアの塔に入るのに必要なクリスタルロッドを取るために、ミシディアの洞窟へ行こう。地下1階で階段への道を塞いでいるドッペルゲンガーに、黒い仮面をかぶせ消滅させたら、地下5階のもっとも奥にある部屋をめざすのだ。

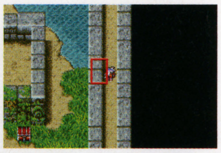
↑ミシディアの町の南東だ

↑ミシディアの町の女神像に白い仮面をかぶせていないと、ドッペルゲンガーにジャマをされる

↑→女神像に白い仮面をかぶせているとドッペルゲンガーは動けない。黒い仮面をかぶせて消滅させてしまおう







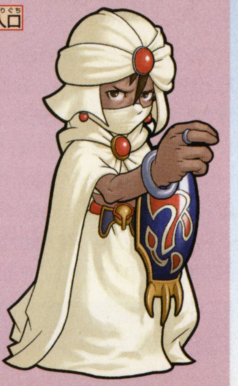
↑地下2階、3階、5階の写真のカベは通り抜けられるカベになっているぞ

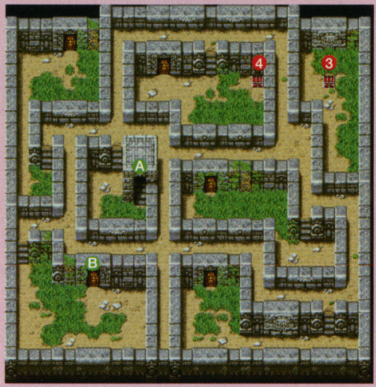
↑モルボルなどのやっかいな敵も多く出現する

↑地下5階のもっとも奥にある部屋をめざせ

ミシディアの洞窟

地下1階

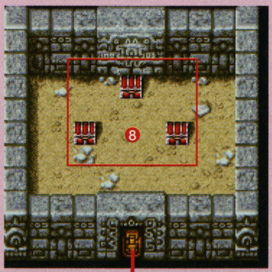


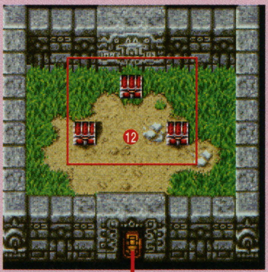


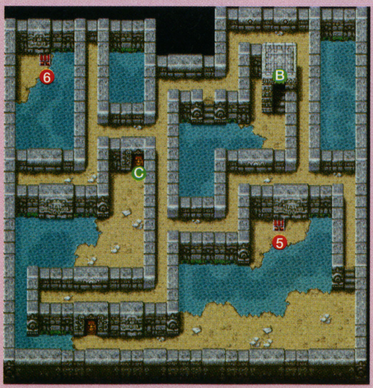
地下2階

入手アイテム

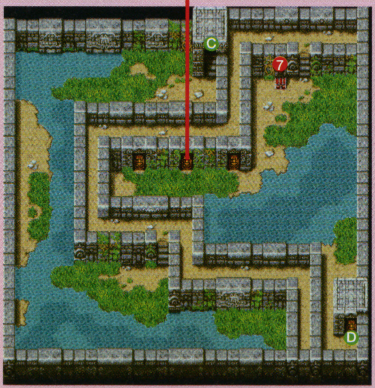
1. くろしょうぞく
2. きんのかみかざり
3. ほのおのやり
4. ちからのつえ
5. オーガキラー
6. こおりのゆみ
7. ポーション
8. フェニックスのお/きんのはり/ちんもくのかね
9. ミニマムのほん
10. ハイポーション/ハイポーション/ポーション/エーテル
11. ドレインのほん
12. ドレインのほん/アスピルのほん/クリスタルロッド







地下3階



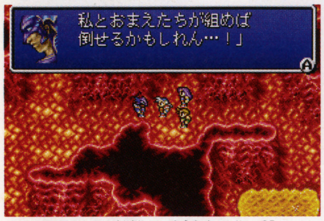
地下4階

地下5階

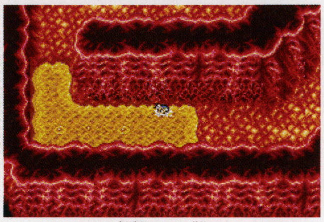
チャート7 リバイアサン体内 新たな仲間とともに体内から脱出せよ

クリスタルロッドを入手したらミシディアの塔へ。しかし、塔を目の前にしたところで、大きなうずまきが発生し。船はリバイアサンの体内へと飲み込まれてしまう。体内から脱出するため、先へと進んでいくと、リチャードが登場。彼にクリスタルロッドを見せると仲間になってくれるぞ。

↑➡クリスタルロッドを入手後、塔の近くまで行くとうずまきに飲み込まれ、レイラともはぐれてしまう



↑リバイアサンの体内では竜騎士の生き残り、リチャードを仲間にできるぞ



↑リバイアサンの体内には、入るとHPが減ってしまう通路もあるので注意すること

ラウンドウォームを倒して船に乗り込め

リバイアサンの体内からの脱出に必要な船への道を塞いでいるのがラウンドウォームだ。戦闘では、防御魔法を使って防御を高め、HPを回復させながら戦えば問題なく勝てるだろう。

BOSS ラウンドウォーム
HP／2500　ギル／2250〜3000

↑直接攻撃しかしてこないので、防御魔法を使ってHPに気をつけながら戦えばよい

↑リバイアサンの体内から脱出したら、再びミシディアの塔をめざそう！

敵の属性に合わせて武器を使い分けよう

冷気が弱点の敵には冷属性の攻撃が有効だったりといったように、敵の中には、特定の属性の攻撃に弱い敵もいる。そこで、敵ごとに有効だった属性の攻撃を覚えておき、同じ敵が再び出現したときは、その弱点をつくように装備を代えながら攻撃していくと有利に戦えるぞ。

↑冷属性が弱点の敵ならば、アイスブランドでの攻撃が非常に有効となるのだ

↑雷属性の攻撃に弱い敵にはサンダースピアなどの武器での攻撃が有効だぞ

チャート8 ミシディアの塔 最上階でアルテマの本を入手しよう

クリスタルロッドを使い、塔の封印を解いたらいよいよ塔の中へと入ろう。一足先にアルテマの魔法を取りに行ったミンウが待つ、最上階をめざして進んでいくのだ。なお、塔の内部の3階、5階、7階には手ごわいボスが待ち受けている。いずれも強敵なので、それぞれの弱点をついて戦おう。

↑クリスタルロッドで塔の封印が解ける！

↑塔の中では3体のボスが待っているのだ

↑➡塔の最上階に行くと、ミンウの命とひきかえに究極魔法アルテマの本が手に入るのだ

冷属性で攻撃しよう

冷属性の攻撃が弱点なので、ブリザドの魔法などを中心に攻撃していけばいい。また、ファイアの魔法に備えてアイスシールドなどの防具も装備させておくと安心だ。

BOSS ファイアギガース
HP／1800　ギル／900〜1500

↑ブリザドの魔法をメインに攻撃していけば楽勝だ

火属性で攻撃しよう

火属性の攻撃が弱点なので、ファイアの魔法などを中心に攻撃していく。ブリザドの魔法を使ってくるので、炎の盾や、炎の兜などの防具を各キャラに装備させておこう。

BOSS アイスギガース
HP／2000　ギル／900〜1500

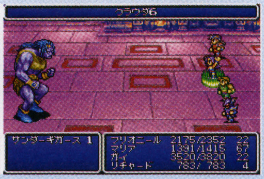
↑フレイムソードでの攻撃や、ファイアで戦う

クラウダの魔法で戦え

毒属性が弱点なのでクラウダの魔法で攻撃していく。攻撃力が高いので戦闘開始後すぐにブリンクやプロテス、ウォールなどの魔法で防御を高めておくのも忘れないこと。

BOSS サンダーギガース
HP／2500　ギル／1200〜1500

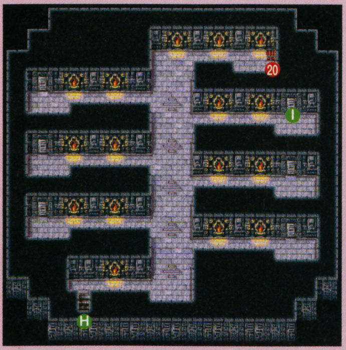
↑強烈な攻撃に備え、HPはこまめに回復させよう



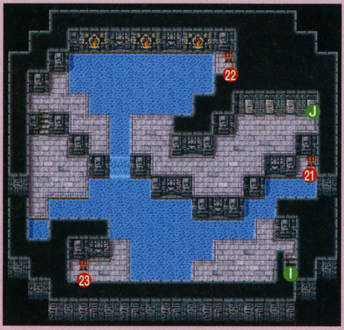
↑クラウダの魔法のレベルを上げておくといい

ハミダシニンドリ
ミシディアの塔の最上階のアルテマの本の周りにあるクリスタルを調べると、誰か1人のパラメータが上がる。アルテマの本を入手する前に必ず調べてパラメータアップをしよう。

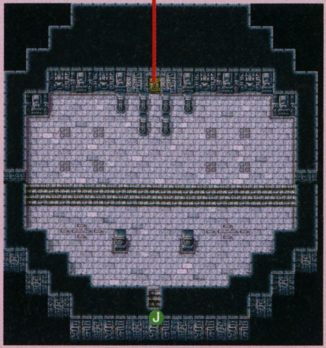
ミシディアの塔



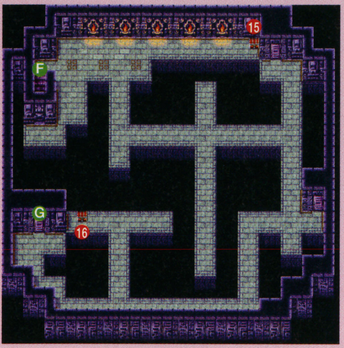
8階



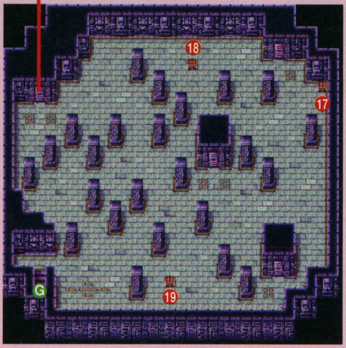
9階



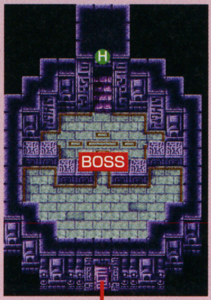
10階

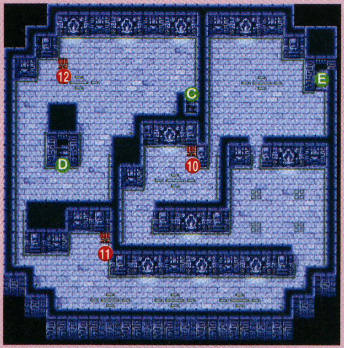


6階

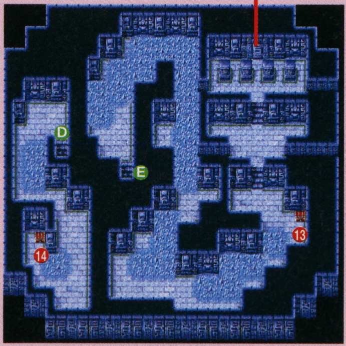


7階

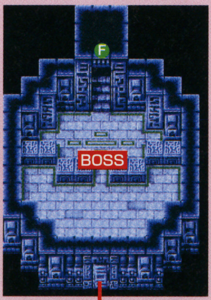


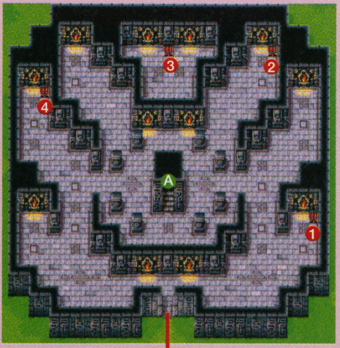


4階

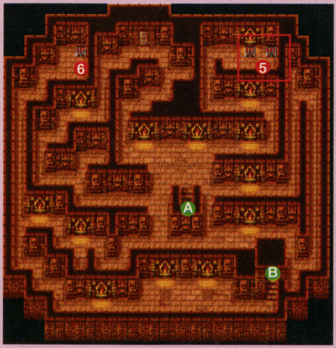


5階

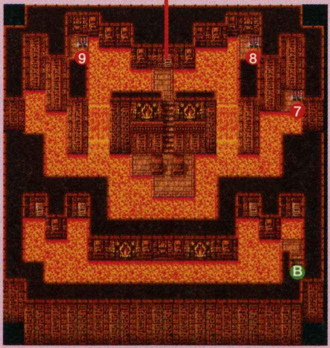




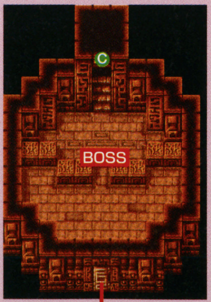
1階　出入口



2階



3階



入手アイテム

1. エーテル
2. つえ
3. しろのローブ
4. つえ
5. ほのおのゆみ/ほのおのやり
6. ほのおのたて
7. フレイムソード
8. フレイムアーマー
9. ほのおのかぶと
10. アイスアーマー
11. こおりのたて
12. アイスシールド
13. アイスブランド
14. アイスランス
15. エリクサー
16. まどうしのつえ
17. エルメスのくつ
18. ユニコーンのつの
19. くものいと
20. フレアーのほん
21. すなどけい
22. くろのローブ
23. じゅうじか

竜巻クリア前までにポールに竜巻を尋ねることでもらえるようになるポールのお宝は、くろしょうぞく、ルビーのむねあて、とうぞくのこて、きんのむねあて、エリクサー、きんのかみかざ↗

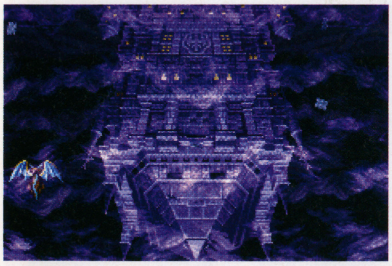
チャート9 竜巻
飛竜を駆って竜巻に入り皇帝を倒せ！

アルテマの本を入手後、フィン城に戻ると皇帝の操る竜巻がフィン城の近くに迫っていることがわかる。フィン城の鏡の間の鏡にペンダントをかざし、命の泉に沈めた卵から生まれた飛竜を呼び出し、竜巻の中へと向かおう。竜巻に入ったら、最上階にいる皇帝をめざして進んでいくのだ。

↑皇帝の操る竜巻によって、いくつかの町は破壊されてしまっているのだ

↑フィン城に向かいヒルダたちに竜巻の話を聞き、竜巻を覚えておこう

↑→フィン城の鏡の間に向かい、鏡にペンダントをかざす。すると鏡に飛竜の姿が映った後、飛竜が登場するのだ

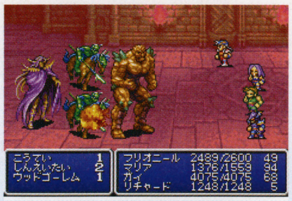


←↑飛竜に乗って竜巻の中へと向かおう。竜巻の中の最上階には皇帝が待ちかまえているのだ

周囲の敵を先に倒そう

皇帝との戦いでは皇帝以外にウッドゴーレムと親衛隊も出現するので、まずは周囲の敵に1体ずつ集中攻撃を加えて倒していくこと。周囲の敵を倒してしまい、皇帝だけにすることができたら、HPをこまめに回復しながら戦っていけば、特に問題なく倒すことができるはずだ。

BOSS こうてい
HP／3000　ギル／15000



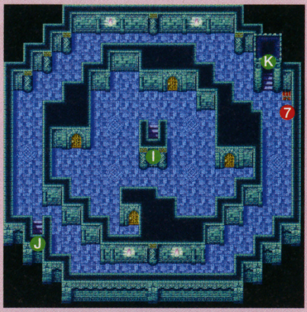
←周囲の敵の方が強敵だ

竜巻に入る前にポールのお宝をもらおう

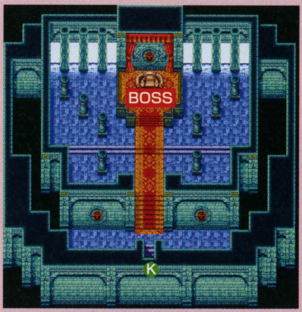
ヒルダから竜巻を覚えたら、竜巻をクリアしてしまう前に、フィンの町のポールの家に向かい、ポールに竜巻を尋ねてみよう。すると、ポールが集めたさまざまなお宝アイテムをくれるのだ。

←ここでしか手に入らない強力なアイテムも存在するのだ

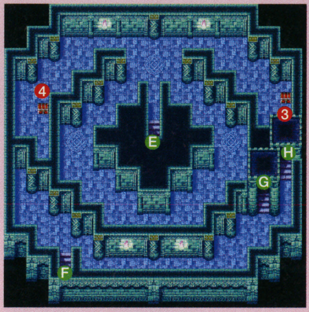
竜巻



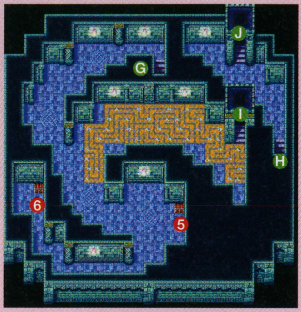
6階



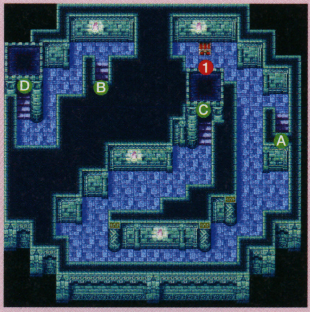
7階



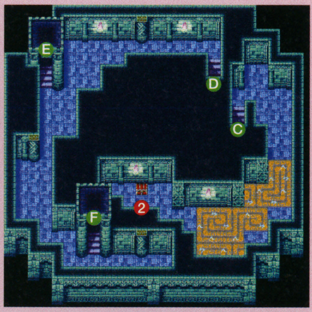
4階



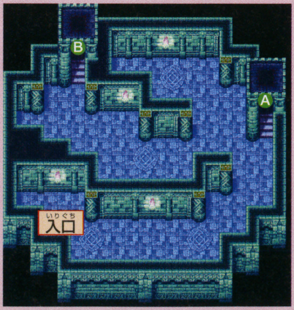
5階



2階



3階



1階

入手アイテム
1. リッパーナイフ
2. ポイズンアクス
3. ダイヤのかぶと
4. ダイヤのこて
5. ディフェンダー
6. ダイヤアーマー
7. ウィンドフルート

ハミダシニンドリ ↙り、ぎんのむねあて、ブラッドソードの8つ。特に本作ではブラッドソードはここでしか手に入らないので、必ず入手しておこう。

ハミダシニンドリ リチャードを仲間にした後パラメキア城に向かう前にティスト城の親子に会っておき、その後リチャードが死んでしまったら、再びティスト城の親子に話をしに行こう。母親に竜騎士について↗

チャート10 パラメキア城

飛空艇を入手しパラメキア城へ

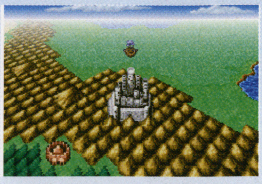
新皇帝となったレオンハルトに会うべく、パラメキア城に行くことになる。ヒルダからパラメキアの言葉を覚えたら、パラメキア城に入ったことがあるというポールの下へ情報を聞きに行こう。ポールの家ではポールのほかに竜巻によって傷ついたシドがいる。彼と話をして飛空艇を譲ってもらったら、ポールに城への入り方を聞き、飛空艇を使ってパラメキア城に入ろう。

↑皇帝となったレオンハルトはパラメキア城にいる。彼に会いにパラメキア城へ乗り込もう！

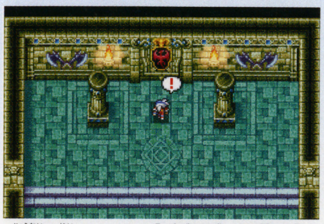
↑➡ポールの家にいる傷ついたシドと話そう。その後はポフトへ飛空艇を取りに行き、パラメキア城へ向かえ

空から城内へ入ろう

城内へは7階から入ることになる。7階の最初の小部屋には落とし穴があり、そこから一旦1階へ落ちてから、再び最上階をめざして進むことになる。途中にある宝箱には強力な装備などが多いので、残さず入手して進もう。



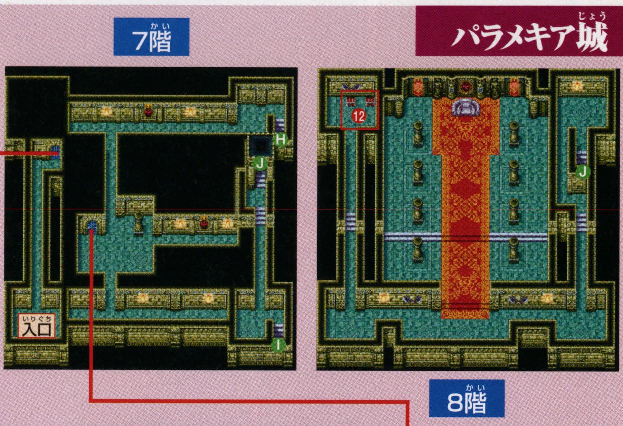
←飛空艇を使って、空から城内へと入るのだ

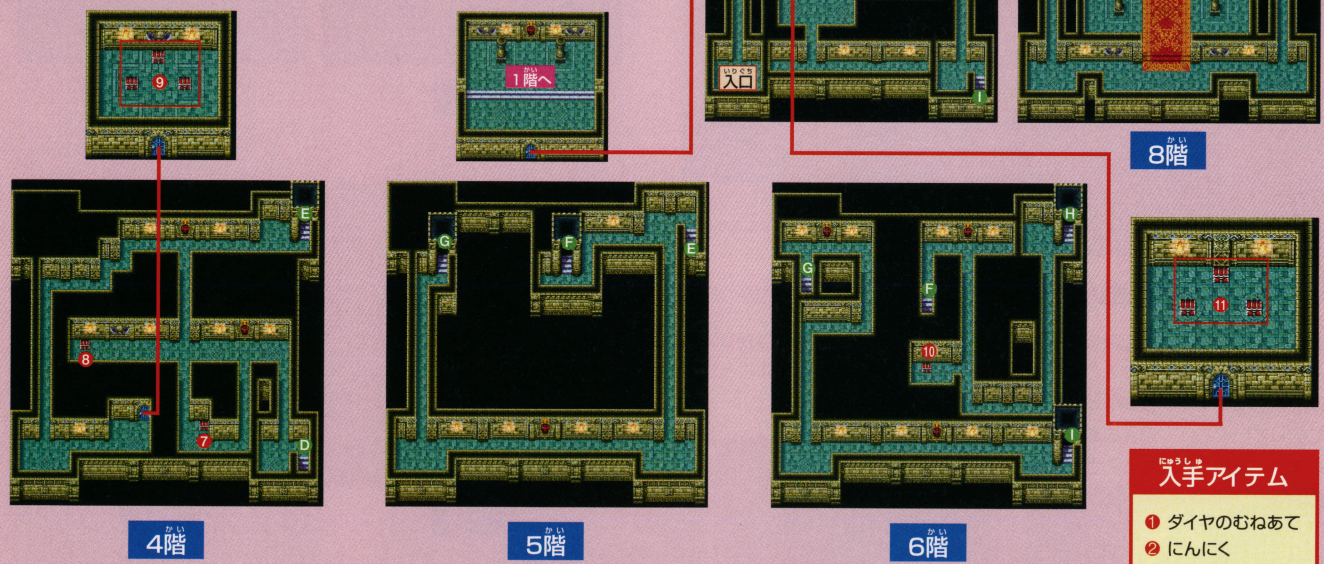


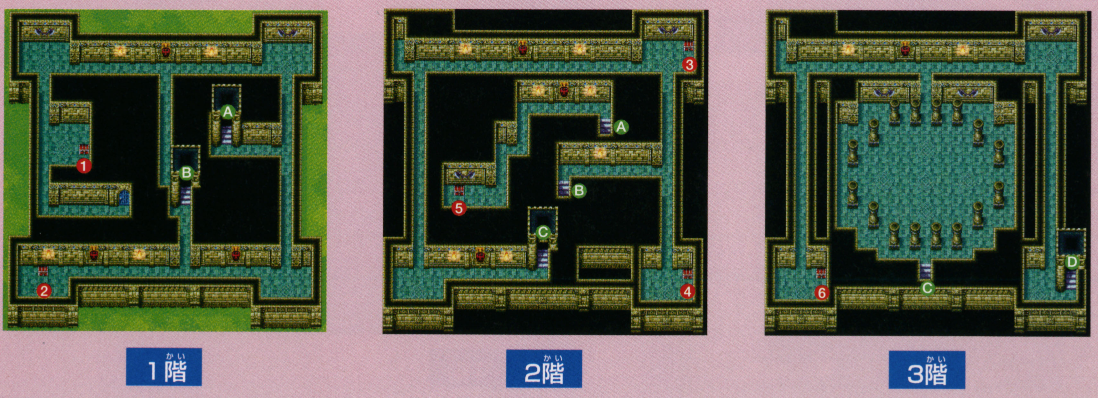
↑城内に入ってすぐの小部屋の落とし穴に落ちると1階まで行けるのだ

↑1階から再び上の階をめざして進む。最上階の玉座にはレオンハルトが待っているぞ

パラメキア城







入手アイテム

1. ダイヤのむねあて
2. にんにく
3. バックラー
4. エーテル
5. すなどけい
6. サンダースピア
7. せいじゃのこころ
8. ねむりそう
9. まじゅつのつえ/いやしのつえ/まどうしのつえ
10. サンブレード
11. エリクサー/エリクサー/エリクサー
12. ヘルファイヤー/ウィンドフルート

チャート77

ジェイド　大地に出現した地獄の入口に飛びこめ

復活した皇帝がいる地獄の城パンデモニウムには、ジェイドと呼ばれる世界と地獄を繋ぐ通路を通らないと、行くことができない。ジェイドの入口はパラメキア城クリア後に、ミシディアの町のはるか東に出現する。その後のパンデモニウムでの激戦に備えて、準備を十分に整えてから入ろう。

↑パラメキア城クリア後は、遂にレオンハルトがパーティに加わるのだ

↑ジェイドの言葉を覚えたら、ゴードンやレイラに尋ねよう。詳しい場所がわかるぞ

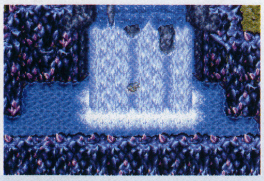
↑→パラメキア城クリア後、パンデモニウムの出現と同時にジェイドも出現するのだ

↑ジェイドの中で出現する強力な敵に備え、装備やアイテムの準備を忘れないこと

↑この転送装置に入ると、いよいよパンデモニウムへと行くことができるのだ

滝の裏には隠れた魔法屋がある

ジェイドの地下3階にある巨大な滝。この滝の裏側には魔法屋がひっそりと営業をしているのだ。バーサクの本など、ここでしか買えない魔法の本もあるので、まだ持っていない魔法の本があれば必ず買っておこう。値段は高いが十分な効果が得られるだろう。


←滝の裏に入り、何かにぶつかったらそこを調べる

魔法屋	品物／値段
デスのほん/10000	ヘイストのほん/20000
バーサクのほん/10000	フレアーのほん/40000

↑まだ持っていなければ、ヘイストとバーサクの本だけでも買っておくといいだろう

最終決戦に向けパーティを強化しよう

この後も続く激戦に備え、ジェイドでパーティを強化しておきたい。特に、パーティに加わったばかりのレオンハルトはHPやMPなどのパラメータを十分に上げておきたい。アスピルやチェンジの魔法を上手に使って、効率良く上げていくといいだろう。

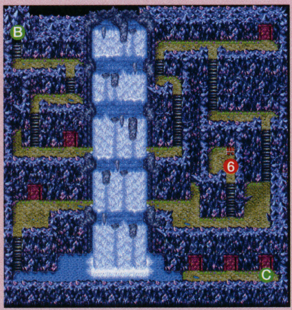
ジェイド

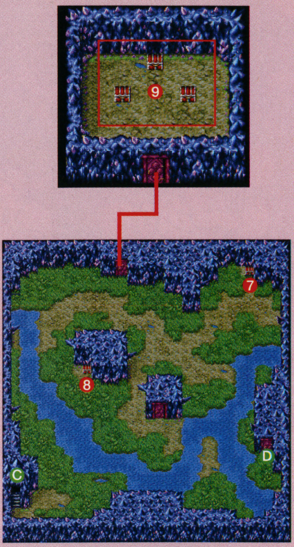
入手アイテム

1. ダイヤメイス
2. ヘルファイヤー
3. なんきょくのかぜ
4. ネコのツメ
5. ヘルファイヤー
6. ルーンアクス
7. よいちのゆみ
8. うらぎりのきば
9. イージスのたて/ドラゴンアーマー/ホーリーランス
10. エリクサー
11. まもりのゆびわ
12. ハイポーション

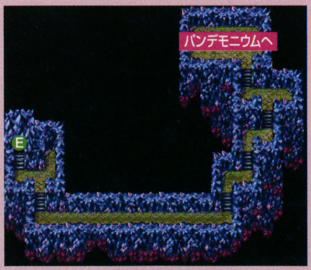
地下1階

地下2階


地下3階


地下4階

地下5階



地下6階

ハミダシニンドリ

↙尋ねると最強クラスの剣、エクスカリバーがもらえるのだ。ちなみに、リチャードが生きている間に一度もディスト城に行ってなくても、エクスカリバーはもらえるぞ。

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM 2WEEKフラッシュ!

224ページのボリュームで『ペーパーマリオRPG』の世界を集約

ペーパーマリオRPG

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM B5判224ページ 1350円(込)

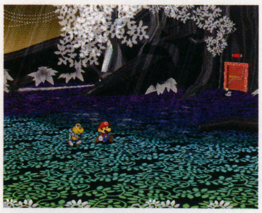
攻略のメインとなるマップ攻略は、独自に書き起こしたイラストマップを見てアイテムの大まかな場所を確認し、仕掛けの謎解きや詳細なアイテムに位置などは、その後の解説ページで参照できる構成に。そのほかマリオや一緒に冒険をする仲間たちの解説や、巻末にはあらゆるデータがギッシリ掲載されているぞ。

巻末のデータも充実

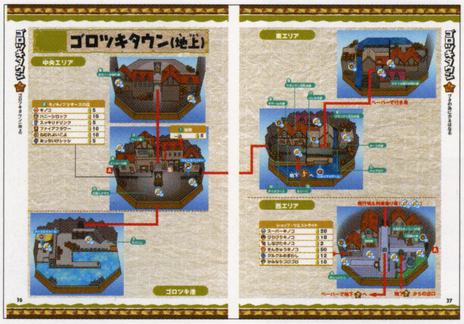
ほしのかけら・シャイン・おなやみセンター・モンスターのリストと、目的に応じて利用すると便利なデータ集を、攻略本の巻末に収録。

手作り風のイラストマップでつながりもわかるマップ攻略

最初に出現モンスター、各マップのつながり、入手できるアイテムなどを表示。解説ページでは、アイテムの入手方法や仕掛けの謎解きを丁寧に解説。



➡独特のマップは完全イラスト化。つながりもバッチリわかるので、迷っていたプレイヤーも安心



マリオと7人の仲間たちのアクションがわかる基礎攻略

各キャラクタの紹介ページで、マリオの場合は変形能力に関してもそれぞれ解説している。折り紙のように折りたたんで変形するマリオの能力は、冒険の謎解きには必須だ。

⬅マリオや7人の仲間のアクションがすべてわかる。初心者も大丈夫!

はみ出し 攻略本情報

●カバーをめくるとカラーの表紙が●

カバーをめくると、別のイラストが描かれた表紙がカラーで登場。これまでは1色刷りの表紙が定番だったので、カバーがなくてもカッコよく読める!?

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1050円
ピクミン	1418円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	998円
スーパーマリオサンシャイン	998円
スターフォックスアドベンチャー	998円
マリオパーティ4	1260円
ゼルダの伝説 風のタクト	998円
メトロイドプライム	1260円
どうぶつの森e+	998円
カービィのエアライド	998円
F-ZERO GX/AX	998円
マリオゴルフ ファミリーツアー	998円
マリオカート ダブルダッシュ!!	998円
ポケモンコロシアム	998円
マリオパーティ5	998円
ゼルダの伝説 4つの剣+	998円
ワリオワールド	998円
ピクミン2	998円
ペーパーマリオRPG	1350円

ゲームボーイアドバンス

タクティクスオウガ外伝	1890円
マリオカートアドバンス	998円
黄金の太陽 開かれし封印	998円
ワリオランドアドバンス	998円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1260円
黄金の太陽 失われし時代	1365円
スーパーマリオアドバンス3	1260円
ポケットモンスター ルビー・サファイア (シナリオ編)	819円
ポケットモンスター ルビー・サファイア (ずかん編)	798円
メトロイドフュージョン	1260円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	798円
メイドインワリオ	998円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1365円
MOTHER1+2	1260円
ポケモンピンボール ルビー&サファイア	798円
スーパーマリオアドバンス4	998円
マリオ&ルイージRPG	1365円
スーパードンキーコング	998円
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	893円
マリオゴルフ GBAツアー	998円
星のカービィ 鏡の大迷宮	1365円
ポケモン全国ずかん完成+バトル必勝Book	924円
メトロイドゼロミッション	998円
マリオvs.ドンキーコング	1260円
スーパードンキーコング2	998円

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。

ニンテンドーゲームキューブ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。
©Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS

学校法人ニンドリ学園 COLORS

ねぇ、彼女〜ニンドリャーしな〜い？

（沖縄県／たらさん⑰）

夏休み明けで頭ボケてませんか〜？ 宿題はもう終わってるよね〜。自分は昔、この時期にもまだ自由研究とかやってたことがあったり…（見習っちゃダメ）。社会人さんもオリンピック明けで眠い人多いかもね（自分です…。ダメ大人…）。（担当かややん）

●かややんさん、「いいとこどりCD」の『マリオ2』プレイバージョン、ジャンプしすぎですよ〜。頭を何度もブロックにぶつけるマリオがかわいそう…。

【神奈川県／テッコツさん⑰】

——ご、ごめん…。W5-2の最初のほうで、ゴツンゴツン頭ぶつけてます…。このへんにスターあったな〜って思い出しながらやってたんです…。なので、その後無敵BGMになってるんですな。

●一体どうやって効果音なしに曲を録音できるんでしょうか？

【新潟県／タイの友達さん⑱】

——がんばればできますよ〜。ゲームにもよりますけど、効果音を鳴らさないようにガマンしてプレイすれば、けっこうキレイに曲だけ聴けたりします。と、いうわけで、前号の付録CDの感想、たくさんいただきました。おおむね好評で嬉しいかぎりです〜。個人的には、『パルテナ』の先の面の曲を入れられれば…とか、『ファミ探』のラスト〜エンディング曲とかも入れたかったりしましたが、そのへんは実際にゲームを遊んでのお楽しみということでひとつ。

●8月8日はヒゲの日だ！ 8月10日は帽子の日だ！ …8月が好きになりました（笑）。

【秋田県／に〜さん⑮】

——おお〜、そうだったのか！ それじゃあ、真ん中の8月9日はマリオの日ということで。ニンドリで勝手に決めちゃいましょう（笑）。

●私は最近ニンドリを買い始めた者です。こんな私でもニンドリャーと呼べるのでしょうか？ みなさんみたいな立派なニンドリャーになれますか？

【兵庫県／相澤友さん】

——え〜っと、そんなタイソーなもんじゃないですってば（笑）。ニンドリを好きでいてくれるなら、立派なニンドリャーさんです。でもでも、人前でいきなり「ニンドリャー！」とか言うと変な人だと思われるかもしれないので気をつけましょうね（笑）。

●8月21日から1ヶ月、アメリカへ留学してきます！ ニンドリは空港で買いました。ニンドリで米国人と和気あいあい話せたらいいなーと思ってます。自分英語苦手ですが(笑)。

【愛媛県／湖綾ちこさん】

——今頃は留学真っ最中じゃないかぁ！ この号はちゃんと読んでもらえるだろうか…。テレビでやってる任天堂のCMが最近面白いらしいよ。帰国後の報告もよろしくね〜。

●いや〜、2年連続で宿題地獄を経験です…。理由→7月『カービィ』8月『FE烈火』『スマデラ』『マリカー』『ポケモン』『どう森』。どれかに飽きても次から次へとやりたくなってくるんですよね…（去年も同様）。

【群馬県／ぐるぐるさん】

——必ずやらなくちゃいけないことがあると、「ちょっとコッチを終わらせてから…」なんて他のこと（ゲームとかね）をやっちゃうんですよね…。わかるわかる。かややんも仕事がたまってるのに『ペーパーマリオ』や『コマンドミッション』やってますよ（笑）。あんまりマネしちゃいけません（笑）。

●だるいなぁ〜。しんどいなぁ〜。

【兵庫県／ムラコウDSさん⑮】

——いかんなぁ。ギョーザでも食べて栄養つけないと。自分週1〜2回は食ってます（笑）。

発売までがんばって想像してみる企画

DSの真実

● “DS”は水泳大会だと棄権です。だから

ニンテンドー 棄権 DS 怒らないでください…

【愛知県／田中宏佳さん】

●ニンテンドーDSの“DS”は…

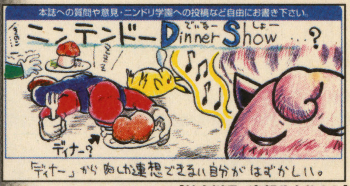
どせい さん の略。

【福島県／ひろし99999さん⑬】

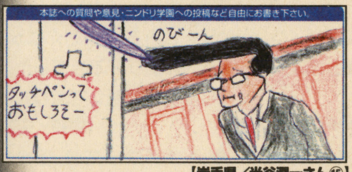
●ニンテンドーDSの“DS”は…

デデデ大王がスマート の略。

【石川県／ルイーレさん⑩】



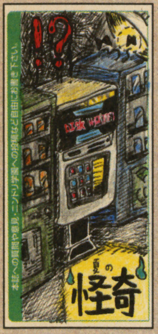
【神奈川県／有賀八十八さん】



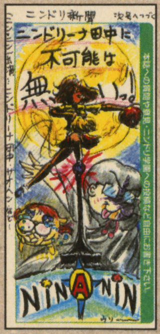
【岩手県／米谷潤一さん⑮】

今週の納涼

——映画はニンドリも協賛していますよ〜（ウソ）。それから、肝試しするには少し季節ズレちゃったかな…。アナタも夜の自販機にご注意ください。イヒヒヒ。



（東京都／バナナ系さん⑳）



（熊本県／みーこさん⑮）

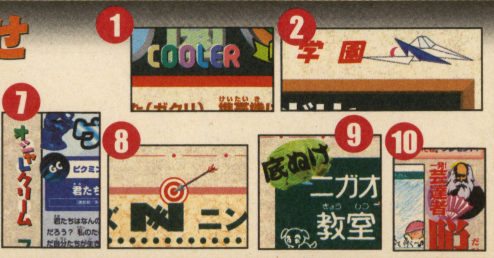
今号の目標

お店で64円か210円のお買い物をしてみる

【鳥取県／むねらるさん】

夏の終わりの特別企画 間違いさがし10+α 答えあわせ

——みんな、前の号の間違い10コ分かったかな？ 4番は一番難しかったかも。「ん」と「そ」が入れ替わってますよ。当選者には抽選で100名くらいにステキなステッカーを差し上げます。ただ今制作中なので時間かかるけど、待っててね〜(当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます)。

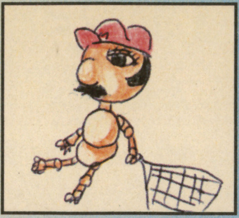


ニンドリーナ田中

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園フリートーク」係 まで

今週の日直さん

名前：マリオネット
生まれ：イギリス
成長：モミアゲが日に日に伸びていく
夢：マリオを倒して自分がマリオになる



【千葉県／クロトさん⑰】

ちょっと気になる、こんなコト

●Vol.117の84ページにある『マリオテニスGC』のイラストなんですが、マリオは自分の右側にあったボールを打った後ですよね。テニスをしていた者としては、ふんばる足が逆だと思うのですが…。

【大阪府／dainさん⑱】

――ボールを打った後ではなくて、バックハンドで左に飛んできたボールをこれから打とうとしてる場面に見えるんですけど…。だったら足は正しいですよね。作っているのがテニスも大好きな高橋Bros.なので、そんな間違いはしないと思いますよ〜。

●最近、仮屋崎省吾さんをテレビで見るたびに、「この人ってゼロスくんだよな」と思います。顔は別。

【徳島県／みるくるみさん】

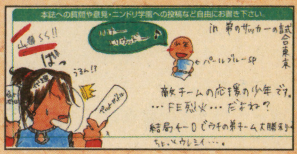
●小学1年の時に書いた文集の「私の宝物」で、「わたしのたからものは、『ドンキーコング2』です」と書いてる私…。他の人は「家族」とか書いてるのに〜。

【和歌山県／早乙女らいむさん】

●ユニオンルームのチャットで「ニンドリャー！」と叫んだら逃げられた。なぜ!?

【神奈川県／姫裏さん⑫】

――まわりの環境によって通信は切れやすくなります。わざとじゃないかも。それから、チャットやネットゲームみたいな場所でいきなりニンドリャーと言うのはやめたほうがいいかもね。自分も、だれかに突然「オッペケペー！」とか言われたら訳分からないし、イヤな感じになったりしますよ。普通に「こんにちは！」でぜひ。



【山口県／如月霞さん⑮】

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●ある日、理科の授業風景。先生「実験で使う酢酸カーミン溶液は…」私「え？ 沢山カービィ溶液!?」先生「…耳鼻科に行ってきなさい」

【長野県／Linkさん⑭】

●『ポケモン金』で、メリープに「フワフワ」という名前を付けたら、進化してツルツルになりました。

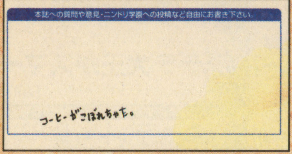
【兵庫県／ROCKさん⑮】

●『スマブラDX』の攻略本で、初めてマルスを見た友人に「この人、男だと思う？ 女？」と質問しました。A「え？ 男じゃないの？」B「ん〜、女？」C「オカマ！（即答）」それ以来、マルスはオカマみたいな奴で通るようになってしまいました（泣）。

【栃木県／月影雪華さん⑭】

●『ペーパーマリオRPG』でプニ族がいっぱいになったとき、思わずCスティックでピクミンの隊列操作の動きをしてしまった…。

【神奈川県／とりつかいさん⑰】



【鹿児島県／錬さん⑲】

一言インプレッション

●ニンテンドーDSの最終デザインに感動しました！ これなら大人も安心して買えそう。

【静岡県／ゲーム雑誌好みさん⑯】

●CDのカービィベストセレクションが届いたので、さっそく聴いてみました。…な、なにこのオーケストラとかテクノとか!!（GB版のしか聴いたことがなかった） こんなすごい音楽使ってたの!?

【大阪府／ARAIさん㉑】

●小3の頃、生まれて初めて買ってもらったゲームが『星のカービィ』。クリアできずに放置されていたのですが、先日ふとやりたくなって遊んでみたら、クリアできました！ プププランドは7年越しで救われました…。

【宮城県／はつかさん⑯★】

●ノコノコって空飛べたんだ…（『ペーパーマリオRPG』で、ホールド状態にすると空中にも浮ける）。

【神奈川県／M型のヒゲさん⑮】

【静岡県／さとこさん⑰】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●前号の付録CDを聴きながら宿題をやっていたら、「ゲームやめなさい！」と母が言った。違うって…。

【岩手県／しずかさん⑯】

●私「いやー、私カプコンのゲームで好きなのが多くってさー」母「え？ ポップコーン？」私「…」

【大分県／GAAさん⑭】

●最近行きつけにしている、新しい美容院には、昔出ていたスーパーファミコンの本が置いてあります。ゆっくり読みたいのだけど、いつもすぐ呼ばれてしまい…。頻繁に通うようになったので、髪がだんだん短くなっているような。とほほ…。

【大阪府／RYOの母さん㊱】

●子供と2人で読んでます。先日、子供の名前でアンケートを書いて送ったらニンドリ学園に載ってしまい、「ボクの名前で出すな〜」と怒られてしまいました（載ったのはうれしいけど）。ので、今回は母の名前です。

【岐阜県／りよっちょのハハさん㊳】

――字がとってもキレイな3歳の人、とかアンケートでよく見ます（笑）。勝手ながら「…のお母さん」などとさせていただいておりますです、ハイ。

●ポケモンの色違いについて、母の見解「きっとこれ電池切れかけてるんだよ」。 …はい？

【北海道／古寺李紅さん★】

●うちの母は、RPGをプレイするとラスボス寸前でやめてしまいます。母いわく「倒したらつまらない」とか…。母の『MOTHER2』の世界に平和はきません。

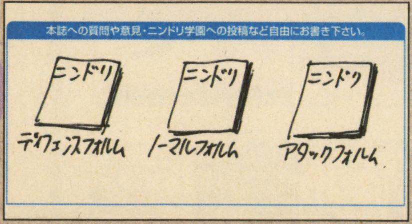
【神奈川県／むつきななせさん⑰】

ダジャレドリーム

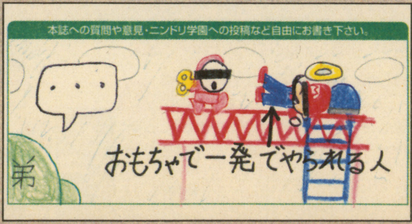
即・モグラを採用 続ボクらの太陽
【岐阜県／さとひかさん⑰】

温泉を掘るときとかは、ディグダに穴掘りをお願いすると良さげですな。

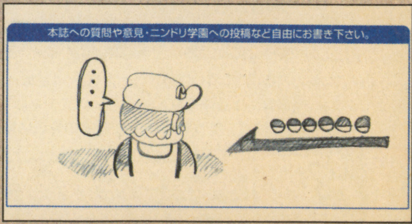
一発！芸達者盤



（兵庫県／立方三条さん㉑）うむ、ニンドリはどのバージョンもマルチなフォルムでお届けしております。微妙に違います



（富山県／奥村崇さん⑬）ジャンプ職人のマリオさんてば、このゲームではけっこう貧弱なのよね。弟さん、出たがってる？

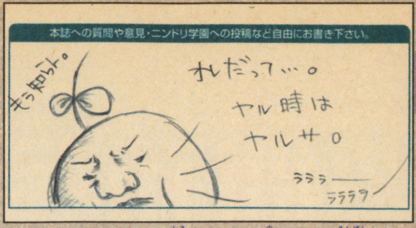


（埼玉県／☆ショコラBBさん⑱★）マリオさんがポケットなモンスターに！（笑）パーティに入っている他の5体は誰だろ

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

(神奈川県／鈴さん⑯)うむ、白ピクミンはこんなイメージね。『ムジュラ』のロマニー牧場に来た宇宙人の仲間だったりしてな

(大阪府／raiさん⑮)そのとき、テニスをしていたルイージさん（仮名）は、偶然その場面を目撃してしまった！ なんてな



(岐阜県／陽炎。さん⑭)白ピクミンの乗っていた円盤は、どせいさんが作った物だったのである！…なんてな。おしまい

一発！芸達者 根

ダジャレドリーム

高いヅラ 魔界村

【東京都／岸利還さん㉘】

本物とぜんぜん変わらない完成度なんでしょうな。芸能人の中にも、こういうの使ってる人、いるんでしょうか…。

真実戦隊ウソナンジャー

●やあねぇ、目が赤いのはウサギだからよ！（白ピクミンさん談）

【福島県／海のゼルダさん⑭】

●ニンドリーナ田中、アテネ女子陸上3段跳びで金!!

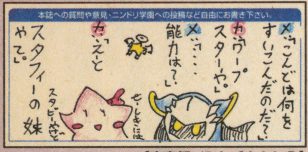
【兵庫県／アイ・ロボットさん】

●ペーパーマリオに対抗して、セータールイージが登場するだろう…。内容は想像通り、「ど根性○エル」のルイージ版だった…。

【岐阜県／トウムさん㉑】

【神奈川県／れっさぁパンダさん⑰】

【岐阜県／尾関亜美さん⑯】



【東京都／みかづきさん⑫】

【東京都／おれんじ卵さん⑬】

【大阪府／マイケルさん】

【新潟県／ピクミン2さん】

こんな○○はイヤだ！

●メトロイドを上野アメ横でたたき売ったり、寿司のネタにしたり、帽子にするサムス・アラン。

【東京都／近藤誠さん㉖】

●買い物をしないでいると、1ヶ月でツブれてしまうたぬきち商店。

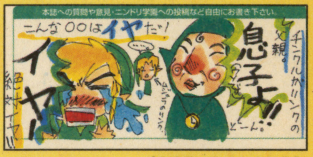
【神奈川県／赤いつねきちさん⑫】

●今年のように日差しが強すぎると夏バテする『ゾクタイ』の主人公。

【岐阜県／トウムさん㉑】

●「ピンタ」や「おうふくピンタ」で、態度が悪いポケモンを粛正するトレーナー。

【E-mail／ルイタロGCさん】



【徳島県／ちくわさん⑭】

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ 『スーパーマリオ』のザコキャラといえば、クリボー？ ノコノコ？

クリボー

●踏めばすぐ倒せるから！

【大阪府／エリジュさん⑬他めっちゃ多数】

●顔がザコっぽいから。

【新潟県／古舘一唯さん⑫】

●ノコノコのコウラには何度もはね飛ばされたことがありますし。

【滋賀県／ほうぷさん】

●クリボー愛好家としては絶対こっち！ キング・オブ・ザコの名はダテじゃありませんよね。

【兵庫県／ソーナンスみやさん】

●あのステキまゆ毛はただ者じゃない！ 頭の曲線も色っぽいです。

【静岡県／おっぺけぺーさん⑮】

ノコノコ

●クリボーよりも登場回数が多い気がします。カートにも乗るし。

【北海道／イイイイイさん⑮】

●いろんな色のコウラ持ってるし。

【新潟県／サチさん⑯】

●名前からして弱虫な感じがする。

【福島県／ひろし99999さん⑬】

●クッパ軍団の下っ端！ まさに足軽部隊ですから。裏切りキノコのクリボーとは、敵キャラとしての立場が違うんです。倒されても倒されても送られてくる、その他大勢・ザコ兵士の皆さんに涙。

【東京都／りふぁ】

——というわけで、ノコノコに票をくれた人はほとんど掲載しました。圧倒的にクリボーの勝利です。そりゃ、『スーパーマリオ』で一番最初に出る敵だし、コウラのようにマリオを攻撃する手段もないし…。まさにザコの鑑ですな。で次々回は…。

秋の味覚と言えば、キノコ？ クリ？

Vol.122→9/22締め切り　（長野県／まんじゅさんのリクエスト）

パッと見ゲームと関係なさげですが、クリ&キノコキャラとかからめてみてくださいな

クイズ 3択 ニンドレア

●カービィの足のサイズは？

A20cm　B0.1cm

C足はない　Dピーチと同じ

【愛知県／ニンドリメッチャ好きさん】

●『ペーパーマリオRPG』で、実際にあるマリオの能力は？

A紙ヒコーキ　B紙風船

C千羽鶴　D鼻ガミ

【沖縄県／サーナイト激ラブさん】

●ペーパーマリオは何でできてる？

A普通の人と変わらない　B紙

C勇気と冒険心　Dプログラム

【和歌山県／田尻康之さん⑱】

●次のゲームを発売順に並べよ。

Aスーパーメトロイド

B星のカービィ　Cスターフォックス64

Dポケットモンスター赤

Eスーパーマリオ RPG

Fゼルダの伝説 時のオカリナ

GMOTHER2　HF-ZERO

※たまにはマジメなクイズで。

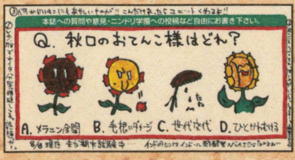
【愛知県／SAPさん⑲】

●『ペーパーマリオRPG』の悪役は？

Aクッパ　Bバツガルフ総統

Cワリオ　Dお母さん（夏ですし）

【埼玉県／シトムさん】



【岡山県／ぱんさん⑳】

ダジャレドリーム

悪魔用ドライヤー（城ドラキュラ）

【岐阜県／トウムさん㉑】

『悪魔城』のドラキュラくんは成歩堂くんバリのツンツン頭ですから、そら強力なドライヤーなんでしょうな。

教えて！ニンドリさん 編集部の質問箱

白黒時代のコーナーが限定復活！ みなさんの質問に、かややんがズバリとお答えしちゃいますよ～。

Question いけないこと？

●プレステ雑誌に投稿してる自分はニンドリャー失格でしょうか…？

【京都府／オジャバメンさん】

A いやいや、まぁいいんじゃないでしょーか。かややんも『キラー7』を作ってるグラスホッパーが好きだからPS2の『ミシガン』買うし(本体持ってないから遊んでないけど)。好きなものはいろいろあって、その中にもし任天堂とか、そのハードのゲームとかがあって、ニンドリを好きになってくれたら、それでニンドリャーなんじゃないでしょーか。

Question 手紙の送り方

●ファンクラブに、違う部宛ての投稿をまとめて封書に入れて送ってもいいの？

【静岡県／キリン酒さん】

A OKですよ～。ただし、中の投稿には、必ず裏面に都道府県と名前、あとどの部宛てかを書いてね。ニンドリ学園の場合も一緒です。ハガキ1枚にいろんな投稿を書いてくれてもOKですよ。

Question やさしくしてね

●お願い、本をもっと丈夫にして！

【愛知県／乙女あんずさん⑬】

A あう、よく表紙の紙だけ取れちゃうんだよね。ごめん。今すぐどうにかする、ってことはできないんです…（泣）。本のホチキスの部分にセロテープなどを貼ると、少しは取れにくくなります。

Question 実はちょっとお得？

●ニンドリの価格には、アンケートハガキの無料代も入ってるの？

【福岡県／ミナコさん】

A そんなこたぁないでしょう（笑）。でも、アンケートで学園とかに登校（投稿）できるし、送ってくれたほうがお得かもね。

ニンドリビアの泉

～任天堂のムダ知識～

前号の付録CDに収録された曲の中に、クラシックで実際にある作品が元になっていたものがあったんですね～。クラシック無知なかややん、お恥ずかしいかぎりっす。

No.0028 【千葉県：鍍騎士さん⑭】

『ファミ探』の綾城家と校長室のBGMはバッハの「2声のインベンション」の曲である

【検証】はい、確かにこの2曲は、作曲家の大御所、バッハの作品が元になっていると思われます。「2声のインベンション」は、バッハの息子のために作られた「フリーデマンのためのクラウデュア小曲集」の中に含まれている曲集です。「綾城家」は13番、「校長室」は15番が使われているようです。原曲は、ゲームで使われているフレーズの続きがあって、もう少し長い曲になっています。音楽の先生などに聞いてみると、詳しく教えてくれるかもしれませんね。

↑ええトコの家ならではのBGMというか(笑)

正夢、アホ夢、私のドリーム

●8頭身で毛むくじゃらのマリオとルイージが、新聞に大きく載っていました。その後、突如マリオが出現したので、「ク、クマだ～！」と騒がれておりました。

【広島県／しぃ呂さん】

●今日見た夢で、何故かニンドリ200号をよんでいました。しかも全ページドリキン。謎だ…。

【埼玉県／あいかあかねさん】

●トンズラブラザーズが劇場のオーナーを殺害した疑いをかけられる夢を見ました。成歩堂龍一に弁護を依頼したところ、真犯人はなぜかトンチキさんということに。

【徳島県／コシーンJr.さん⑱★】

●『鏡の大迷宮』をやってる夢だったんですが、ステージの途中で“緑の土管”ならぬ“緑のドラム缶”が…。入ってみたら食べ物がたくさんありました。必死に回収しましたとも。

【福島県／皆川浩美さん⑮】

オラが村のお宝自慢

Treasure No.77&78

夏の花火のソックリさん

❶コンビニにあった花火にこんな絵が…ベビィマリオ!? 他に、紫と黄緑のもいました。

【???／ayakoさん】

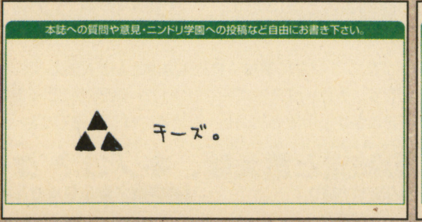
❷何かに似てませんか？ ネタ元バレバレですね。

【兵庫県／霧城息吹さん】

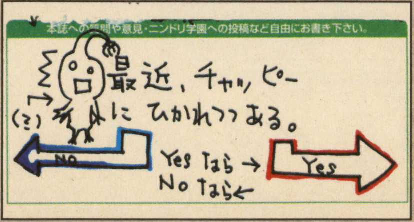
――去年も花火で任天堂キャラに似ているイラストがありましたけど、今年も新デザインで登場ですね。でも似てる(笑)。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景など（今でもディスクライターのあるお店、とかね）も大歓迎ですよー。

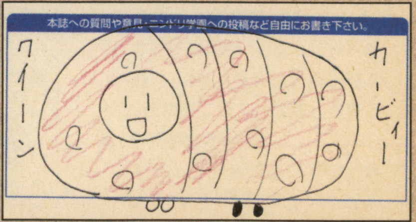
一発！芸達者 錯（さく）



（愛知県／水谷郁恵さん㉔）あなたは明日、ニセモノのトライフォースでこの形を作りたくなるでしょう。6Pチーズとかで



（静岡県／爽紅きとさん）というわけで、突然質問です。チャッピーが気になるアナタは右、そうでない人は左に進んでね

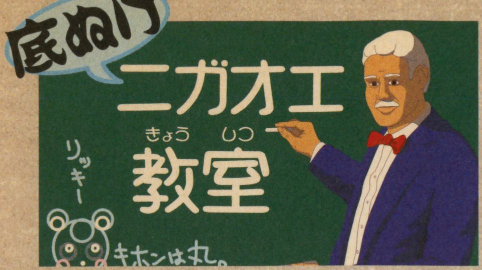


（長野県／ペーパーオリマーさん⑪）チャッピーに惹かれるあなたは、3日以内にこんな生き物と出会うでしょう…。うそ

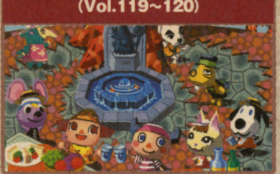
お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

底ぬけ ニガオエ教室



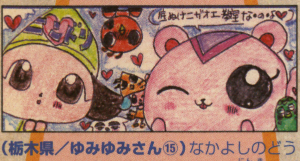
【今回のお題】(Vol.119～120)



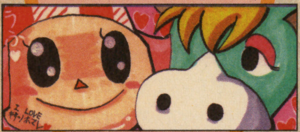
改めて、このゲームの多彩なキャラクターたちを実感しました。本当に個性的なゲームですね。次回作も楽しみ！

あなたとわたし

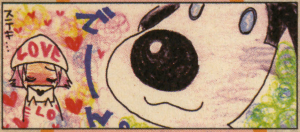
——主人公とどうぶつさん。



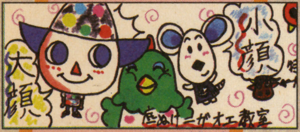
(栃木県／ゆみゆみさん⑮) なかよしのどうぶつさんとわたし。ももこちゃんは人気だね



(北海道／拳隆美さん) ラブラブなどうぶつさんとわたし。しかしキザノホマレとは…



(静岡県／黒猫さん⑯) 同じく大好きなどうぶつさんとわたし。毎日お手紙書いてる？



(東京都／あおももさん) お顔の小さいどうぶつさんその他とお顔の大きいわたし

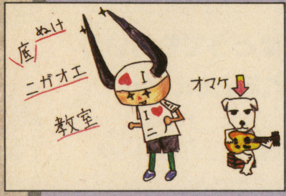
(長崎県／博安溝さん⑰) ドコの人だかわかんない人たちとわたし。ニガオエの先生まで…

(長野県／リュウさん⑬) おいしそうなどうぶつさんたちとわたし。食べたい程仲良し(？)

ツノじまん

——男の子だけの特権、ツノじまん…!?

(宮城県／ライダーさん⑪) コチラはいたってシンプルに



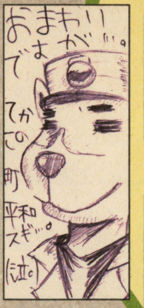
(兵庫県／ペッピー28号さん) いまハヤリのクワガタゲームに出演できそうです

(北海道／デリさん⑮) カーッコイイツノは男のアコガレ！ とっても男らしいぜ（？）

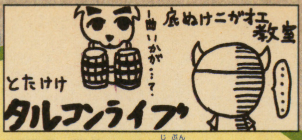
(東京都／アミノさん) やっぱクワガタだったのか。ってかこんな帽子が実際にあってもいいかも

スペシャルさんたち

——村長さんなど特別などうぶつさんたちです。

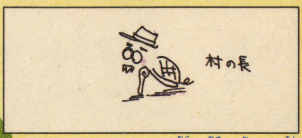


(岐阜県／陽炎さん⑭) また貸ししたアイテムの捜査希望

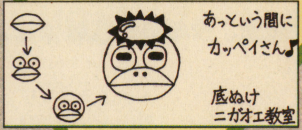


(兵庫県／桜花さん⑪) 自分もタルコンガがあれば、とたけけさんとセッションできたらいいね

(静岡県／チキショッさん) サザ○さんかよ! ってゆーか、タマは犬だったのかよ! なんちて



(富山県／リッキーさん) 村の長と書いて村長。年に1回の海外旅行が生き甲斐です



(鳥取県／月本光磨さん⑲)「あっという間に…」のトコの書き方教えてよ～

ダジャレドリーム

(北海道／ルンクさん⑫) そうそう、ちょっと前にギョーカイでハヤっていた眉スタイルです

(北海道／蒼夜小次郎さん⑰) あ、そうだよな、毎日船をこいでるから、筋肉ありそう(？)

黄金 毛根の代用　太陽 失われし時間　時代

(神奈川県／眠子さん⑱) 似顔絵であり自画像で一石二鳥

【大阪府／Jojo. vs. DIOさん⑭★】

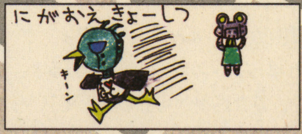
なんかダジャレネタが多いなぁ(笑)。密かなブーム？

イロイロ

——森のいろんな場面。というかその他。

(静岡県／坂上春希さん⑯) 大好きなアイダホさんだって。お気に入りキャラ

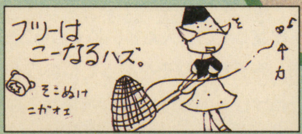
(宮城県／田舎の任天堂ファンさん⑬) ほのぼの～。もしかしたら一番「森」らしい絵かも



(三重県／日高宇宙さん⑯) ア○レちゃんかよ！ ってゆーか、Dr.スランプ知ってるかな…

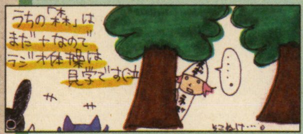
森のつぶやき

——ちょっと思ったコト、思いついてしまったコト…ぽつり。

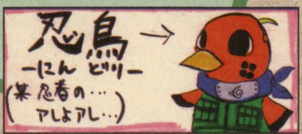


(埼玉県／宇宙メダロッターuさん) そうならない所がジマンなんだも（byたぬきち）

(岐阜県／森僧さん) テレビの「探検隊」風に言うと、「2足歩行の動物を見た！」ですな



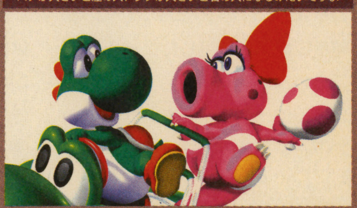
(静岡県／内海白亜さん⑰) 見学だからって、木の陰に隠れなくっても…(笑)



(茨城県／かーなこさん⑭) 鉢巻のマークってニンドリくんに似てるよなぁ

【次回のお題】(Vol.121～122予定)

ハナが大きいと左の人、クチが大きいと右の人になるみたいですよ

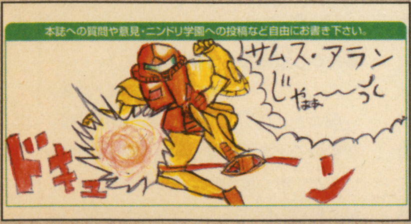


校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

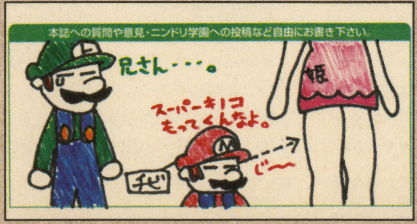
◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします！また、希望者は採用したときに年齢を入れます。年齢を公開してもOKな時は年齢の近くに「年OK!」と書いてね。

毎号5名にカンバッチプレゼント!

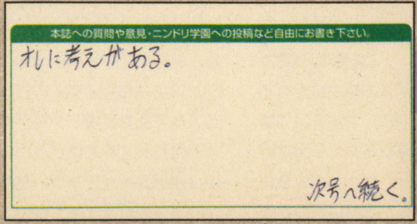
一発! 芸達者節



(神奈川県／マジオさん⑮) ずぅ～っと薄暗い洞窟の中とかにいるもんだから…。たまにはストレス発散してくださいな(笑)



(北海道／たろうもどきさん⑯) ルイージが泣いてるのは、そんな兄さんがイヤだからなのか、うらやましいからなのか…



(宮城県／むむむ～さん㉓) そうか、それじゃあその考えを次の号までに、400字でまとめて送ってください。宿題

※ばんこんさくせつ ①わだかまった根といりくんだ節。②転じて、込み入っていて解決の難しい事柄。(広辞苑より)

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

イラスト：原知絵

第71講 夏休み終了でざまあみろじゃの巻

Oよ、2学期じゃな。世間が夏休みの間も働き通しだったわしとしてはどうでもいいのじゃが。学生諸君、今年の就職戦線はどうっすか。いい職場に恵まれるといいね。

デス仙人とは？ 学園に出没する謎の老人（実は1031歳とのウワサあり）。ハード関係に詳しく、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。世を忍ぶ仮の姿で、他の雑誌にも登場してます。

Q ゲームキューブの「光ディスク」って一体どういう意味なのですか？ **（大分県／ゼロファイター）**

そうじゃな、ディスクが光でできているわけではないのは見た通りなのじゃが、なんで光なんじゃろうね。パソコンのフロッピーディスクや、Nintendo 64の64DDのディスクは「磁気ディスク」と呼ばれておるのは知っておるかな。その正体は磁性体が塗られた円盤で、磁気を使ったヘッドを使ってデータを読み出したり、磁性体の状態を変化させてデータを書き込んだりしておるのじゃ。磁気ディスクとは、データの読み書きに磁気を利用したディスクだってことじゃな。

同じように、「光ディスク」では、光を使ってデータを読み書きしておるから「光ディスク」と呼ばれておる。光とは、すなわちレーザー光のことじゃ。読み出し専用のCD-ROMやDVD、GCソフトのような光ディスクでは、データは薄いアルミの膜に記録されておる。アルミの膜には目に見えないほど小さなくぼみがデータとして記録されておる。これにレーザー光をあて、くぼんでない部分との反射の仕方の違いを読み取っておるのじゃ。読み出し専用の光ディスクは、レコードと同じように（と言っても若い読者はわからんかもしれんが）、最初からくぼみが入ったディスクをばんばんプレスして生産しておるよ。

また、書き込みが可能な光ディスクもある。書き込みには専用のドライブが必要になるので、家庭用ゲーム機では利用できないが、一度だけ書き込みが可能なものと、何度も書き換えが可能なものとの2種類があるぞ。読み取り時より強いレーザー光をあて、薄いアルミの膜に塗られた色素を変化させたり、ある種の合金を状態変化させることでデータを記録するという仕組みじゃ。パソコンや家電のDVDレコーダーなどで利用されておるぞ。

Q 昔、中古ゲームの販売で裁判が行われたと聞いたことがありますが、なぜですか。 **（宮城県／細見泰史）**

98年7月、複数の大手ゲームソフトメーカーが、中古ゲームソフトの大手チェーンを訴えたのが事の起こり。メーカー側にとって、中古ソフトが売れても1円の利益にもならんのじゃ。また、新品と中古が並んで売られていたら、安い中古を買っていく人も多いじゃろう。そのぶん新品を売りそこなってしまうというわけじゃ。中古ソフトが市場からなくなれば、新たに3000億円以上の新品の売り上げが生まれるという試算もあった。一方、中古ソフトを販売する小売店にとっては、値引き合戦であんまり儲からない新品を売るより、安く買い取って高く売れる中古ソフトを売ったほうが儲かるため、メーカーに「中古販売をやめてくれ」と言われても、おいそれとやめるわけにもいかん。そこで、映画などの著作権者が、中古の販売を制限できる権利「頒布権」が、ゲームソフトにも適用されるかどうかを巡り、メーカー側と小売店が全面対決することとなったのじゃ。地裁ではメーカー側の勝訴。高裁では小売店側の逆転勝訴。そして2002年4月、最高裁でも小売店側が勝訴し、最終的に中古ゲームソフトの販売は合法であると司法のお墨付きが出た、という経緯じゃ。

わし個人としては、なるべく新品を買ってメーカーの利益となるようにしておるが、大して欲しくないけど安い中古なら買うという部分もある。ネットオークションでゲームソフトを個人売買したこともあるしな。ま、みんなも色々考えてみてちょ。

世界の中心で愛を叫ぶ仙人（仮）

●友達が私に「BL」を薦めまくります。たすけてください（セカチュー風に）。 **（埼玉県／水花）**

ビールのラージサイズの絵が描かれておったが。なんか最近こんなん多いのはなんでじゃ。まあ水花さんも、そんなに嫌いでもないんじゃろ？　わしはBL自体は「うーむ…」じゃが、そういう属性を持った女子は嫌いではないんじゃよな。むしろ結構好きかもしれません。

●最近好きな人ができちゃいました。どうやら向こうもぼくのことが好きらしいのです。こういう時はどうすればいいのでしょうか。思い切って告白したほうがいいのでしょうか。 **（北海道／おカメ）**

そういう部分も含めて、相手もおカメさんを好きなんじゃろうね。「ぼくって男みたいな性格だよね」みたいな切り口から入って話を誘導し、相手の口から好きだと言わせてみてはどうかのう。

●「読売ジャイアンツ」なのに、なんで「巨人」なのか知りたいです。周りの巨人ファンにも聞いてみたけど知らないそうです。 **（兵庫県／ROCK）**

それは本当に巨人ファンなのか？巨人のことを英語で「ジャイアント」というのじゃよ。複数形でジャイアンツ。ちなみに女の巨人はジャイアンテス。

●結婚適齢期に結婚したほうが良いのですかねぇ…。 **（千葉県／かきくけ昆布）**

適齢期ってくらいじゃからな、結婚に適してるんじゃろう。良い相手がいるなら結婚したほうが良いかと思われますけども。子供のことを考えると、高齢出産はいろいろ大変みたいじゃし。でも「この人なら」という相手がいないなら無理しないほうがいいかもね。一生付き合っていく相手、慎重に見極めてください。

●仙人って血液型なんですか？　予想だとA型だな、うん。 **（静岡県／フサ助）**

予想の通りでございます。人間を4種類に分けちゃうってのは強引ではあるが、何型はどういう人かって分類は、おおまかな傾向では当たってるよな。

●あがり症を治すコツを教えて！ **（埼玉県／紫音）**

慣れと、自分を卑下しないのが大事。相手のことを「自分と同じ人間でしかない」と、ある意味軽んじるのもよい。単なる普通の兄さんというかオッサンというか老人なわしと話して練習してみる？

はみだしデス仙人

Q ニンテンドーDSは何画素ですか？（福島県／ひろし9999）

A 画素というか画面解像度と言ったほうがふさわしいかな。256×192ピクセルが2画面じゃ。1ピクセルに1ドットね。

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

海外 あやしいニュース 真実の扉

Game or Nothing

トビラの番人
Ohbuchi Yutaka
大渕 豊

今年は台風の当たり年。私は子どものころ、台風が直撃し、家の屋根が飛んでいく災難に見舞われました。もちろん家の中は水浸し。それでも一家が無事だったのが何より。自然には勝てませんが、防災準備は怠りなく、どちら様もお気をつけ下さい。

※ここは、主に海外で流れているウワサ話を検証するコーナーです。なので完全にウソな話題な場合もあります。「真実度」は、編集部の独断と偏見で決めた数値なので、間違えていることもあります。

真実度 70% ニンテンドーDS 秘密の機能はヘッドセット？

E3でのお披露目から4ヶ月余りが過ぎ、続報が待たれるDSですが、先月明らかになった「イヤホン端子のヨコの穴の秘密」。世界中のゲームサイトがあれこれ詮索した中で、とある文書が浮かび上がってきました。その文書は、恐らくはE3に出展する際に、米の公的機関に提出したレポートと見られ、それによると、この穴をヘッドフォン／マイク端子と記述、その穴の隣にはヘッドセットの絵が描いてあります。もしこれが事実なら、ヘッドセットを用いることで、ゲーム画面を見ながらしゃべることが出来、本体の内蔵マイクの穴に向かってしゃべるよりも音声認識の際に有効です。これも未確認情報ながら、セガはDS版の『ファンタシースターオンライン』を準備していて、このヘッドセットをサポートするとか。しかし通常の無線LANでの多人数プレイなら、相手はすぐそばにいるわけで、ヘッドセットをサポートするのは意味不明。そこで、ネットワークを通じたオンラインプレイをサポートするだろう、という噂。多人数プレイと言えば、EAは既に海外向けに『ゴールデンアイ:ローグエージェント』を発表済み。このDS版が、あのN64版「ゴールデンアイ」の移植になるのでは、との噂がインターネットで流れ、ちょっとした騒動になりました。異なるメーカーであるため、実現の可能性は極めて低いのですが、いずれにしても『ゴールデンアイ』スタイルのゲームが音声チャットを備えつつ、手軽に遊べるとしたら、期待できそう。様々な噂を呼ぶのは期待の裏返し。『マリオパーティ6』ではマイクを用いるようですが、これまで2つの画面ばかりが強調されたDSも、声を使ったゲームが色々楽しめるのでは？

真実度 80% GBアドバンス 人気の秘密はバリエーション？

DSにもカラーバリエーションがあるかは不明ですが、これまでGBファミリーが成功を収めてきたのに、多色展開が一役買っているのは間違いないところ。94年にGBブロスが登場した際には、CMで木村拓哉が使ったことから緑色が人気に、なんて話もありました。最近では、クラブニンテンドーの限定色が、海外ファンに羨望の的だったり、ヨーロッパで人気のトライバルエディションと呼ばれるSPが、今秋アメリカにも登場なんて話題もあります。これは部族の刺青をモチーフにした模様が描かれたもので、これまでのゲーマーとちょっと違う層に受けている模様。様々なバリエーションや限定色がもてはやされるのも、ちょうど携帯電話に装飾を施したり、いくつもマスコットをぶら下げるように、自分の物として個性を持たせたい、という思いでしょう。一部では、更なる個性化を可能にするスキン(皮)と呼ばれるアイテムが人気です。つまりは貼り替え可能なシールですが、あらゆるゲーム機に存在し、バリエーションも実に豊富。限定ものを除くと、SPには6種のカラーがありますが、シールほどの派手さはなくても、DSにも相応の「色気」を期待したいもの。こうなったら絵心のある人向けに、キャンバスホワイトなんてどうでしょうか？

←クールからギャグ、セクシーな物まで、バリエーションが人気の秘訣

↑こちらはなつかしの絞り染め風。他にも木目調、デニム調から国旗、他のゲーム機をモチーフにしたものまで、実に様々

ドンキーコンガのタルコンガ、海外ではDKボンゴと呼ばれます。確かにあのサイズはボンゴですね

海外売り上げ情報 Sales

スパイダーマン2が映画並のヒットに！

版権物は強し。『スパイダーマン2』はGBAチャートとの2冠。『テイルズ』は品薄も納得の大健闘。『ロックマン』人気も根強く、それに『ゼルダ』『スマブラ』『ソニック』と続きます。他機種では大人気のスポーツ物がGCでは伸び悩み、ユーザー層の違いが感じられます。圏外には『ルイージマンション』『牧場物語』が顔を出しています

—米国GCソフト販売数BEST10(2004年7月)—

順位	タイトル(日本語版名)	販売数
1	Spider-man: The Movie 2（スパイダーマン2）	138.098
2	Tales of Symphonia（テイルズ オブ シンフォニア）	118,507
3	MegaMan anniversary Collection（日本未発売）	52,089
4	Legend of Zelda:Four Swords Adventure（ゼルダの伝説 4つの剣＋）	47,995
5	Super Smash Bros. Melee（大乱闘スマッシュブラザーズDX）	43,549
6	Sonic Mega Collection（ソニックメガコレクション）	34,579
7	Soul Calibur II（ソウルキャリバーII）	34,457
8	NCAA Football 2005（日本未発売）	32,547
9	Pokemon Colosseum（ポケモンコロシアム）	28,971
10	Mario Kart:Double Dash!!（マリオカート ダブルダッシュ!!）	26,914

米国NPD調べ

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動

ニンドリランキング

※8月29日までに届いたアンケートを集計しているよ

今回のテーマ マッスルアンケートvol.118より

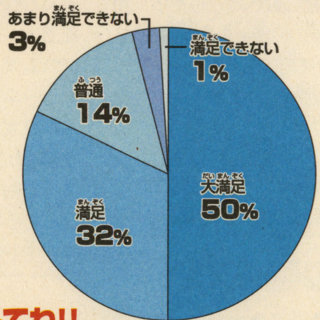
118号付録CDとソフト購入間隔、サードパーティについて

読者アンケートの回答をまとめて公開するニンドリランキング。今回は118号付録CDと読者のソフト購入間隔、GCでソフトを出して欲しいメーカーについて。

Q1 Vol.118特別付録「ディスクセレクションいいとこどりCD SIDE A」はいかがでしたか？

8割以上の人が満足してくれたみたい!!

118号特別付録「ディスクシステムセレクションいいとこどりCD SIDE A」について、みんなの満足度を聞いた結果がこちら。8割以上の人たちが満足してくれたみたいで嬉しいかぎり。以下に、みんなの意見・感想もまとめてみたぞ。前号の付録「いいとこどりCD SIDE B」の満足度については、次号で集計結果を発表する予定だよ。



攻略は今号の付録を参考にしてね!!

みんなの意見・感想

●中学2年生の頃のファミコンが全てだった時の記憶が甦りました（和歌山県/スーパーマサトさん/31歳）

●2号連続付録はズルイ!! でも買います（北海道/佐藤さん）

●プレイバージョンは、いろんな情景が浮かんできて良かったです（埼玉県/ゴールドさん/14歳）

●ディスクシステムのベルトが伸びてから、遊べなくなって10余年。このCDの音楽を聴いて、感動して鳥肌が立った（愛知県/ミシェル・ランブルさん/19歳）

●できれば2回に分けないで、1回で10タイトルの曲を聴きたかったかも（大阪府/ぎゅーどんさん）

●遊んだことのないものばかりだったけど、好きな曲が見つかって良かった（岐阜県/コケシさん/18歳）

●プレイバージョンはいらないから、曲を増やして欲しかった（東京都/インドメタシンさん/21歳）

●『スマブラ』で聴いたことのある曲など、知っている曲があったので、ファミコンを知らない世代でも楽しめました（東京都/ニンドリーノさん/17歳）

●プレイバージョンが素晴らしいです。自分が画面を見ている感じです（滋賀県/海神竜馬さん/14歳）

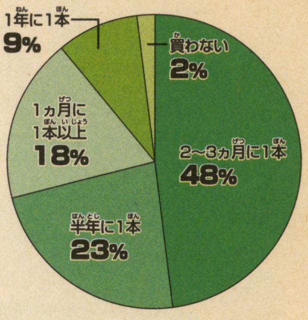
●聴ける曲数をもっと増やして（神奈川県/ニニニニドウさん/11歳）

「10タイトル全て入れて欲しかった」という感想も多かったけど、前号のP10にあるとおり、収録時間と〆切の都合で収録できませんでした。でも、その分1つのタイトルをじっくり聴けるので、当時の音を楽しんでもらえたらと思います。

Q2 あなたはどのくらいの間隔でソフトを購入していますか？

2〜3ヵ月に1本買っているという人が半数も

読者のみんなが、ソフトをどのくらいの間隔で購入しているのかを聞いたところ、2〜3ヵ月に1本の割合で買っていると答えた人が半数近くを占める結果となりました。意外に短い間隔で、ソフトを購入している人が多くてびっくり。その人たちの中でも、ゲームをクリアしてから次のゲームを購入している人が多かったぞ。どんなソフトを購入するのか、じっくり考えるのも楽しみの1つだよね。ニンドリがその手助けになっていると嬉しいな。



Q3 任天堂以外でGCにソフトを出して欲しいメーカーはどこですか？

ナムコ、スクエニ、カプコンの3社が突出した結果に

GCでソフトを出して欲しいメーカーを聞いてみたところ、これまで大作を発表してきたナムコ、スクエニ、カプコンの3社がほぼ同じ票を獲得。なかでも、ナムコは『ＴＯＳ』などの人気タイトルに加え、任天堂とのコラボタイトルも多かったことが1位という結果につながったみたい。発売スケジュールが寂しくなってきたGCだけど、今冬には『バイオハザード4』をはじめ、サードパーティのタイトルも充実してくるので、期待して待っていよう!!

↑ニンドリ誌上で行った2003年度、読者が選ぶゲーム大賞にも選ばれた人気作『TOS』

読者が選んだメーカー ベスト10

順位	メーカー	%
1位	ナムコ	22%
2位	スクウェア・エニックス	21%
3位	カプコン	20%
4位	コナミ	8%
5位	セガ	7%
6位	コーエー	6%
7位	バンダイ	5%
8位	チュンソフト	4%
9位	トミー	3%
10位	ハドソン	2%

みんなの意見・感想

●「**カプコン**」どのソフトにもストーリー性が強く感じられるので（東京都/そらのみさん/14歳）

●「**コーエー**」どうしても三國志をプレイしたいんです（茨城県/やまのさん/23歳）

●「**ナムコ**」『テイルズオブ〜』シリーズや、『バテン・カイトス』の新作を出して欲しいです!!（大阪府/侑限会社さん）

●「**チュンソフト**」『風来のシレン』シリーズをぜひ（富山県/ぎぎぎりんごさん/11歳）

●「**スクウェア・エニックス**」本格的なRPGを出して欲しい（石川県/田中さん/15歳）

●「**トミー**」ゾイドのシミュレーションなどで遊びたい（神奈川県/わずさらいさん/18歳）

編集部から
編集部員のソフト購入間隔は、仕事でプレイする物を除いても、1ヵ月に1本以上は買っている計算になるのだけど、今年はファミコンミニシリーズが出たおかげで、とんでもない数を買っている人もちらほらと(笑)。

©藤島康介 ©2003 NAMCO LTD.

続報 GBA 11月11日 **キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ**

発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	1人用
価格	6279円(込)		
ジャンル	RPG		

物語のカギを握る新キャラの存在が明らかに！

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
チェイン オブ メモリーズ

ディズニー&FFキャラが共演するコラボRPG

本作はFFキャラとディズニーキャラが数多く登場するRPG。物語は前作PS2版のエンディングの直後からスタートとなる。バトルではカードを使ったちょっと変わった戦いが楽しめる。

ソラの記憶に「ナミネ」という名前が登場！

⬅懐かしそうに、ナミネの思い出話をするソラ。とても仲のいい幼なじみ、といった感じだが…

今回、気になるキャラの情報が到着したぞ。そのキャラの名前は「ナミネ」。どうやらソラの幼なじみといった感じの人物らしいが、それはソラの記憶の中でのみ語られ、その姿は見せていない。また、今までまったくナミネのことを口に出さなかったソラが突然ナミネのことを気にするようになったらしく、そのことはグーフィーやドナルドたちも不思議に思っている様子。下の画面にもある、セルフィの言う「アイツ」がナミネのことだとしたら、ソラのほかにも彼女を知る者がいるということになるが…。

➡このアイツというのがいったい誰なのか？ ナミネのこと？

ティーダ Tidus

この3人にも関わるキャラなのか…？

セルフィ Selphie

ワッカ Wakka

⬆あいつらとは黒コート集団のことかな？

⬇何かみんなを怒らせるようなことを言ったのだろうか

⬆ワッカたちもソラたちのことを忘れてしまっている？

⬆突然ソラの記憶の中に現れたように感じられるナミネに、ドナルドが疑いを向けるのは当然かも

©Disney Enterprises,Inc.Developed by SQUARE ENIX/Jupiter©Touchstone Pictures 画面は開発中のものです

「忘却の城」にある新たな冒険の舞台を公開！

今作では前作でもおなじみのワールドがいくつも登場するが、そのワールドはすべて「忘却の城」と呼ばれる大きな城の中に存在している。その「忘却」の名前はそこにいるキャラの記憶を忘れさせるということなのか、ソラたちがいままでに出会ったキャラは、彼らのことをすっかり忘れてしまっているのだ。今回はその城の中に登場する「ネバーランド」と「トワイライトタウン」を紹介！

初めて目にする昼でも夜でもない町 トワイライトタウン

いつまでも朝も夜もこないというトワイライトタウン。今まで紹介してきたワールドはすべてソラが訪れたことがある場所だったが、ここには来たことがないという！

⬅忘却の城の中にある、まったく知らない場所がここ。PS2版『Ⅱ』にも登場する場所だ

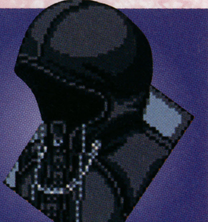
ピーター・パンのいるおとぎの国 ネバーランド

ネバーランドはあのピーター・パンやウェンディたちがいるおとぎの国。ここでもほかの場所と同様、ピーター・パンたちはソラのことをすっかり忘れ、人々の言動もそのキャラらしからぬところがあるようだ。

⬅あのフック船長とは、今回も戦うことになるみたい

⬆ウェンディもロンドンに帰るなんて！

謎の黒コート集団の中にソラの味方をする者も!?



今までソラたちを付け狙い、時には戦う姿を見せていた黒コート集団だが、意外にもソラたちを助けてくれることもあるようなのだ。アクセルはソラたちを諭すようなセリフを言い、フードを目深にかぶった謎の男は先に進むアドバイスをする…。この2人の行動は自分の目的を達成するためにソラたちを利用しているとも考えられるが、その真意はいまのところ、まったくの謎なのだ。

この意味深な言葉はソラへのアドバイス？

⬆まるでソラたちに説教をするように語りかけるアクセル。これだけを見ると、いい人っぽい

➡ヴィクセンはどうやら研究することが目的らしい。ソラたちもその実験材料といった感じなのだろうか

⬅アクセルの気になるセリフ。「そいつ」のところに何が当てはまるかで、その意味も大きく変わってくる

⬆忘却の城に迷い込んでしまったソラたちにとって、ありがたいアドバイスをしてくれているようだが

ソラたちを導くその真意は…？

ハミダシニンドリ 今作でも登場するティーダ、ワッカ、セルフィが初登場したゲームは『FFX』。『キングダム ハーツ』では、ソラたちの遊び仲間で、親友リクやカイリたちともつながりが深いのだ。

「カード」を使った新たなバトルの技を見よ！

バトルではカードを繰り出し、敵となるハートレスと戦っていくことになるのは今までにお伝えしたとおり。今回はその中で、特殊な技となる「ストック技」、「仲間カード」、「召喚カード」の新しい技を紹介するぞ。そのほか、あのモーグリが登場するお店も要チェックだ！

ストック技

攻撃のカードを3枚ストックすることで、通常よりダメージの大きい技を出せるのがストック技の強み。下の画面のアクセルとの戦いのように、強力なボスと戦うときに、その力を発揮してくれそうだ！

↑FFシリーズでおなじみの斬鉄剣の技が！　効果がいっしょなら、敵は一撃で真っぷたつ！

エネルギーをためて…

一気に放出!!

↑攻撃のエネルギーをため、一気に放出する技。攻撃できる範囲も大きいようだ

仲間カード

↑ピーター・パンは空を飛びながら、近くにいる敵を一掃してくれるぞ

仲間カードは、使えば仲間がやってきてソラをサポートしてくれるというもの。来てくれる仲間によって、その効果は変わるぞ。

モグがカードを交換する モーグリショップもあるクポ！

Moogle モーグリ

バトルやフィールドにある扉に使うカードは、FFシリーズでおなじみのモーグリの店で交換することもできるぞ。

↑町の片隅でモーグリが待っていてくれるのだ

←カードは何枚かがパックになっているみたいだ

↑ポイントはまちまち。高いといいカードが手に入る？

Dumbo ダンボ

←カワイイ外見に似合わず、鼻からブシュー！っと豪快に水を噴き出すダンボ

Tinker bell ティンカー・ベル

↓ティンカー・ベルは一定時間ソラのHPを回復してくれる

召喚カード

召喚カードを使えば、ディズニーキャラが登場してソラの手助けをしてくれる。その効果は攻撃や回復などさまざまで、場合によって使い分けできる。

ハミダシニンドリ 3号連続でお贈りする好評の「マンガでわかるAGH」のコミックはP62からスタート。今回のテーマは「ハイパーモード」となっているぞ。

続報 GBA 9月22日

アドバンス ガーディアンヒーローズ

発売元	トレジャー	プレイ人数	1〜4人用
価格	5040円（込）	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

多彩な技を繰り出し進む爽快格闘アクション

1996年にセガサターンで発売された『ガーディアンヒーローズ』の続編。簡単な操作でさまざまな技や魔法を繰り出せる、2D格闘アクション。最大4人までの対戦モードなども搭載しているのだ。

↑最大4人で対戦可能。チームの編成もできる

←ゲージを貯めるとハイパーモードになれる！

パラメータの配分で戦い方が変化する

ストーリーモードで敵を倒すとクリスタルが出現。これを集めることでキャラのレベルを上げ、好きなパラメータを上げることができる。パラメータの上げ方によって、同じキャラでも戦法が変化してくるぞ。

←ステージクリアするとレベルアップできる。どのようなタイプにしたいか考えてパラメータを上げよう

攻撃力をアップすれば打撃タイプに

攻撃力のパラメータを上げると攻撃の威力がアップ。敵に大きなダメージを与えることのできる、攻撃の得意なキャラを作ることができるのだ。

群がる敵をなぎ倒せ！

↑攻撃力を上げると与えるダメージも上がる。多数の敵が出現しても怖くなくなるかも

魔攻力をアップすれば魔法タイプに

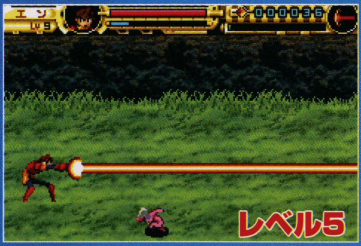
魔攻力のパラメータを上げると、魔法攻撃の威力がアップする。魔攻力を上げることで、レベル1などの低いレベルの魔法でも十分な威力を発揮してくれるようになるのだ。

魔法で戦え！

←魔法には火・氷・雷の3つの属性がある

超強力な魔法も使える！

レベル4



レベル5

←レベル4と5の火の魔法。魔攻力を上げることで、強力な魔法の威力がさらにアップするのだ

世界を巡って戦うレジスタンスと魔導帝国

レジスタンス

レジスタンスは、世界を手中に収めんと行動を起こした魔導帝国に立ち向かっている集団。主人公もレジスタンスの一員として戦っている。

←英雄魂を宿す前の主人公は、ただの一般兵だ

英雄の魂を宿した兵士

エン

ヒョウ

ライ

英雄の魂を宿した主人公。魔法の属性が違う、3タイプが選べる。

レジスタンスのリーダー ヒメ

主人公を導くレジスタンスの象徴的存在。

機動戦艦艦長 アドミラ

レジスタンスの誇る機動戦艦の女性艦長。

©TREASURE 2004 ORIGINAL GAME © SEGA CORPORATION

個性的な技や能力を持つ9種類のモンスターたち

本作では敵として登場する、さまざまなモンスターたち。ここではこれらのモンスターたちの特徴と、彼らが使える技の一部を紹介していこう。

←条件を満たせばストーリーモードをモンスターでプレイもできる

ソルジャー

ソルジャードリーム

↑体当たりで敵を吹き飛ばす技なのだ

魔導帝国のために日夜マジメに働いている一般兵。持っている剣を使って戦う。

ソーサラー

魔導帝国の魔導士。多彩な魔法が使える。

エンジェルサンダー

←落雷が敵に向かって進んでいく、雷属性の魔法攻撃なのだ

サイクロプス

魔導帝国が創り出した怪物。ガード不能技も使える。

サイクロンアースシェイカー

←地震を起こして周囲の敵を攻撃するのだ

ローパー

トリッキーな動きが得意な人造生物。

昇軟龍

↑敵を上空に浮かせることもできる技だ

ヘビーギア

カノンが魔法で召喚した謎の古代兵器なのだ。

ジェノサイドサンダー

←雷を降らせて相手を攻撃する技だ

ゴブリン

生者尻砕き

↑踏み込んで相手にヒップアタックを食らわせる技だ

非常に小さい身体をしている謎の生物。

ガーゴイル

背中に羽を持つ謎の生物。空中戦が得意。

ガープレス

←岩と化して、上空から直下の敵を攻撃する技だ

ゴブタンク

ゴブリンたちが乗るホバー型戦車。

ブレイザーカノン

←弾を撃つ以外の攻撃方法は持たない

スカイナイト

羽を持つ謎の兵士。空中戦を得意とする。

超天使フォール

←空中から剣を構えて降りていき、敵を攻撃

魔導帝国

魔導帝国は世界の支配を企む。復活した暗黒魔導士カノンの下、レジスタンスの壊滅を狙い戦っている。

←世界征服を狙うカノン率いる魔導帝国。強大な敵が揃う

←ズルとは何度も戦いを繰り広げることになるのだ

魔導帝国を率いる暗黒魔導士 カノン

一度倒されたが復活をとげた暗黒魔導士。

不死身の帝国幹部 ズル

謎の蘇生術を使い、自分も不死の身体を持つ。

魔導帝国軍幹部 ディラン

幹部の1人。幹部たちの中でも特に有能。

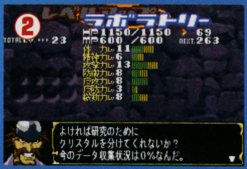
ハミダシニンドリ このページで紹介しているモンスターたちのほか、ディランもプレイヤーキャラにすることができる。ちなみにディランは、体術を得意としているキャラなのだ。

ハミダシニンドリ
今回ニコレとセレナの登場が明らかになり、これで古の勇者４人の登場が判明したことになる。残るもう１人の古の勇者ランディの登場も気になるところだが、果たして…？

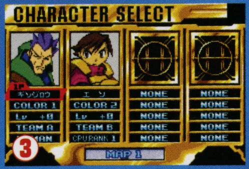
古の英雄たちが使う華麗＆豪快な技の数々

本作には、SS版『ガーディアンヒーローズ』に登場したキャラが再登場。右の条件を満たすことでプレイヤーキャラとして使うことができる。ここでは古の英雄たちが使う技の一部を紹介しよう。

←ストーリーモードでクリスタルを集めて…



←ラボにクリスタル一定量を投資していくと



←プレイヤーキャラとして使えるようになる

拳法を極めし忍者　ギンジロウ

冷静沈着な東国出身の忍者。武道・拳法の達人でもあり、さまざまな技を使って攻撃を行う。また、忍者だけあって機動力が高く素早い動きもできるのだ。

素早い動きから繰り出す打撃攻撃

素早い動きで敵をかく乱しての打撃攻撃が得意。また、忍者の代表的な武器である手裏剣を投げる攻撃も行う。

←ストーリーモードでは、敵に操られ登場する

←雷の魔法も使えるのだ

真空身体独楽

←手裏剣での攻撃や、身体を独楽のように回しての拳による攻撃など、体術での攻撃が得意

大剣を使う屈強な戦士　ハーン

とある王国の騎士団に所属していたが、騎士団を追放され冒険者になった剣士。背負っている剣を振るい、豪快な一撃を繰り出して攻撃を行う。

剛剣を振るい強烈な一撃を放つ

剣による強力な一撃を始めとした、攻撃力の高い技が揃ったキャラ。使える攻撃にはスキが大きめな技が多い。

←ハーンもギンジロウ同様、敵に操られているのだ

←火の魔法を使うことができる

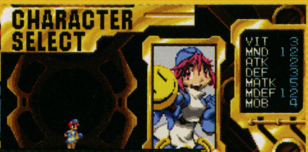
ハーンダイナミック

←剣を使った攻撃のほか、キック攻撃も行える

遠距離攻撃が得意な僧侶 ニコレ

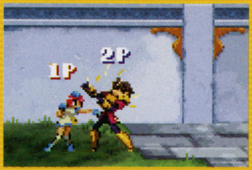
すまいりーぼーるで遠くの敵を撃つ

自身の幸せのために神様を信じる、不埒なスマイリー教の僧侶。ハッピーとラッキーが身上の、少し天然な感じのするお気楽な少女だ。

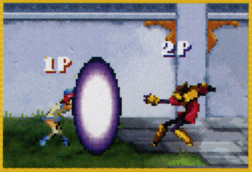


←彼女も古の英雄の1人としてオープニングデモにも登場するのだ

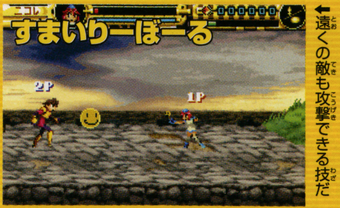
ニコレは打撃での攻撃よりも、すまいりーぼーるでの遠距離からの攻撃が得意。近づかれる前に敵を倒す戦法が有効のようだ。



←通常攻撃はリーチが非常に短いのが特徴だ



←攻撃を跳ね返すカウンターバリアーも使える



←遠くの敵も攻撃できる技だ

↑すまいりーぼーるは空中でも撃てるのだ

真紅の鎧に身を包む騎士 セレナ

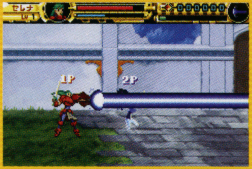
素早い剣技と氷の魔法で敵を倒す

とある王国の騎士団の団長を勤めていた女性で、古の英雄たちの1人。真紅の鎧に身を包み、華麗な剣技と氷の魔法を使って戦っていく。女性ながらも、その戦闘力は非常に高い。

↑オープニングデモでの1シーン。彼女もほかの英雄たちのように、敵に操られているのだろうか？

ハーンと同様に剣を使って攻撃やキックでの攻撃を行うことができる。彼女の剣は振りが速く、素早い攻撃ができる点が特徴だ。

←素早く剣を振るい敵を大きく吹き飛ばす技だ



←氷の魔法を使うこともできるのだ

↑半円を描くように剣を振り下ろして攻撃

↑敵を上に吹き飛ばすことができる技だ

ハミダシニンドリ

コミックの最後のコマでゴブリンが持つ看板の通り、本作のサントラCDも発売されるぞ。詳しくは本誌P-122のニンドリスクランブルを見てね。

続報 GC 9月30日

ZOIDS VS.Ⅲ

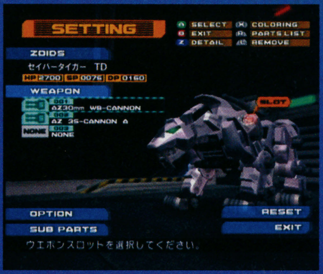
発売元	トミー	プレイ人数	1～4人用
価格	7140円（込）	メモリーカード	10ブロック
ジャンル	3Dアクション		

ハミダシニンドリ

ザバットはもともと無人型の機体だが、コクピットを換装すれば有人飛行も可能になる。ステルス性能を活かした隠密行動を得意としているのだ。

新ゾイド、空中戦を追加した3Dバトルアクション最新作

100種類以上のゾイドのなかから好きな機体を選び、武装やカラーを自由にカスタマイズして戦うバトルアクション。第3弾となる本作には飛行型ゾイドが登場し、待望の空中戦が実現！　前作に登場した120種類に加え、玩具が発売されたばかりのジェットレイズタイガーやブラストルタイガーなどの新ゾイドも多数登場するぞ。



←キャノンやミサイルなどの武装はもちろん、カラーも自分好みに変えられる

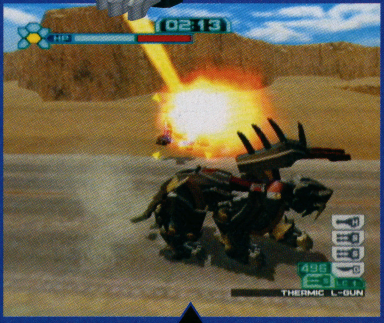
地上型ゾイドも飛べるように！

↑ストームソーダーが空中から襲いかかる！

↑専用のオプションパーツを装着することで、飛行できるようになる地上型ゾイドもあるのだ

↓古代の力を持つ伝説の虎型ゾイド。辺り一面を溶解させるほどの火力を誇る

圧倒的な火力で敵を殲滅
ブラストルタイガー



砲撃モードも再現！

ブラストルタイガーの高い火力を発揮するモードも再現しているぞ。

←レイズタイガーに飛行ゾイド「プテロレイズ」を装着した姿

飛行可能な万能ゾイド
ジェットレイズタイガー

→レイズタイガーとブラストルタイガーの宿命の対決がゲーム中でも楽しめる！

前作のデータでレアゾイドが手に入る

前作『ZOIDS VS.Ⅱ』のセーブデータがあると、通常手に入らないレアゾイド「ザバット無人機タイプ」がゲーム中のショップで購入できるようになる。無人機なので本来ならパイロットが操縦できないのだが、特別に操作できるようになるのだ。

←通常型に加え、無人機も使えるのだ

前作のデータで出現するレアゾイド

ザバット無人機タイプ

←ゾイド史上初の自動操縦機で腹部の自走型ミサイルが武器。無人機特有の犠牲を恐れない攻撃は敵を震え上がらせる

©1983-2004 TOMY ©ShoPro・TV Tokyo
ZOIDS is a trademark of TOMY Company,Ltd.and used under license.

一流エージェントになってミッションに挑め

かつて様々な勢力がゾイドを戦闘兵器として大戦を繰り広げていた惑星Zi。だが、戦争が終結してから長い年月がたち、ゾイドは戦闘兵器ではなく人々の生活を支えるものに、またゾイド操縦のウデを競うZiファイターたちの愛機となっていた。

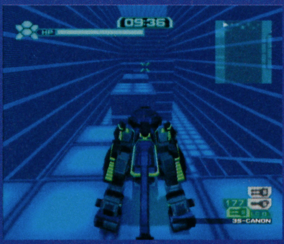
ミッションモードでは、そんな惑星Ziでひっそりとエージェント業を営んでいる主人公となってミッションに挑む。ストーリーは、主人公のもとにある女性が誘拐事件の解決を依頼に来るところから始まり、その進行とともに、いくつものバトルが発生。ただ敵のゾイドを倒すだけではなく、特殊な条件でのバトルが楽しめるぞ。

↑エージェントを営む主人公のもとに、依頼が舞い込むところからストーリーが始まる

↑主人公の愛機となるレイズタイガー。この機体で数々のバトルを勝ち抜いていくのだ

ミッション1 伝説のゾイドを乗りこなせ

最初のミッションはゾイドを持っていない主人公が、密かに開発されていた新型ゾイドを操縦するテストになっている。実際にはジャンプや射撃など、ゾイドの操作方法を覚えられるチュートリアルなので、本格的な戦いが始まる前の練習に最適なミッションになっているのだ。



←起伏が激しい地形を進め

ミッション2 敵基地の砲台を破壊せよ

敵基地にある砲台を破壊するミッション。上空から爆撃で破壊することになるので、飛行型ゾイドで出撃する。小さいターゲットに正確に爆弾を落とす操縦技術が必要になるぞ。こちらから敵を見下ろす視点になり、地上型ゾイドのミッションにはない、独特の戦闘を楽しめる。

←敵砲台の破壊に成功!

ミッション3 一定時間で全ての目標を撃破せよ

目標を狙撃するミッションが進化した早撃ちミッション。設定された時間内で全ての目標を撃破するのだ。敵ゾイドとの戦闘とは異なり、武装の火力はそれほど重要ではなく、離れたターゲットを確実にとらえる正確さが必要になってくる。ロックオンの切り替えがカギになりそうだ。

←大量の目標を素早く狙撃!

ミッション4 群がる小型ゾイドをけちらせ

小型ゾイドの大群を相手に戦うこともあるぞ。このミッションではハチ型の「ブリッツホーネット」が主人公の乗るレイズタイガーに襲いかかる。小さいので1体ずつの戦闘力はそれほどでもないが、数が多いので囲まれてると苦戦してしまう。弱くても侮れない敵とのバトルなのだ。

←小型でも囲まれるとピンチに

チームバトルもバトルロイヤルも楽しめる4人対戦

シリーズ初の4人対戦がついに実現! 全員が敵同士になるバトルロイヤルや、チームバトルが楽しめる。2対2はもちろん、1対3の変則バトルも可能。対戦ステージも広さの異なるものがいくつか用意されているぞ。

↑→エントリー画面でチームの編成を決める。1対3はハンデ戦に最適!?

対戦ステージの広さによって戦い方が変化

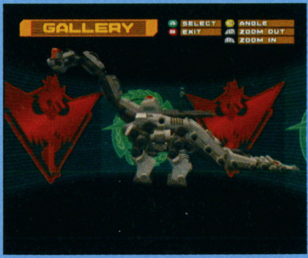
←誘導ミサイルは近すぎると敵に当たりにくくなるなど、武装にもマップとの相性がある。広さによって戦い方が変わってくるぞ

全てのゾイドが鑑賞できるモードが初登場!

登場するゾイドを鑑賞できるゾイドミュージアムモード。ゾイドを拡大したり縮小したり、ひっくりかえして裏側にしたりと自由に見られる。セッティング画面では表示されない大型ゾイドも鑑賞できるぞ。

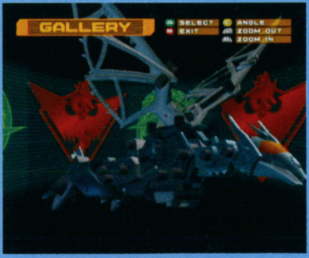
↑表示されるリストから見たいゾイドを選ぶ。機体データの確認もできるぞ

大型ゾイドもチェックできる



ウルトラザウルス

↑大型ゾイドのウルトラザウルスも、ミュージアムモードならこの通り鑑賞できる



サラマンダー

↑画面いっぱいに拡大したサラマンダー。ここから縮小も回転も自由自在なのだ

ハミダシニンドリ ミッションモードの主人公は、かつて「紅の疾風」と異名をとった伝説のZiファイター。ストーリーが進むと、彼の過去も明らかになるのだろうか?

続報 GC 今冬 **ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀**

発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1～2人用
価格	7140円（込）		
ジャンル	RPG		

ハミダシニンドリ GC版は細かく描きこまれたグラフィックが特徴。装備を変えるとゲーム中のキャラのグラフィックや、ムービーシーンでもその装備が反映されるぞ。

原作の世界でオリジナルストーリーが楽しめる！

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

シリーズ初のRPGで登場

ファンタジーの原点ともいえる「ロード・オブ・ザ・リング」がシリーズ初のRPGとして登場。コマンド入力し、ターン制のバトルで戦うなど、システムはオーソドックスな作りになっているぞ。

白 プレイヤーはオリジナルのキャラ

舞台はシリーズでおなじみの中つ国ながら、プレイヤーキャラはすべてオリジナル。最初は下で紹介しているリーダーのベレソール以下の4人で冒険をしていくことになるが、物語が進んでいけば、仲間が2人増え、最大6人のパーティになるぞ。

ハドホッド ~Hadhod~ 種族：ドワーフ

がっしりした体つきとその出で立ちはまさにドワーフといった風貌のハドホッド。武器も大きな斧で、まさに！といった感じだ。

←力強く斧を振り回せるのも種族特有の力がなせる業、といった感じだ

ベレソール ~Berethor~ 種族：人間/ゴンドール人

ベレソールはこのパーティのリーダー。戦闘では攻撃力や防御力を上げるアビリティを使いこなし、パーティのみんなを支えてくれる。

←ベレソールはボロミアの元部下で、彼を追って旅に出た

エレゴスト ~Elegost~ 種族：人間/レンジャー

長髪で、立派な髭をたくわえた人間のレンジャー・エレゴスト。戦闘で彼は弓を使い、仲間たちのサポートをしてくれるのだ。

←光り輝く弓の一撃がその威力を物語っている。頼もしい攻撃だ

イドリアル ~Idorial~ 種族：エルフ

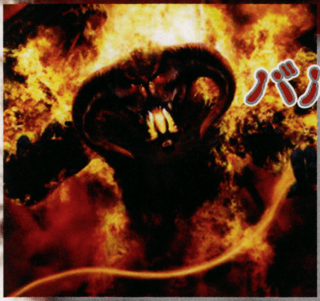
パーティの中の紅一点となるエルフ。戦闘では細い剣を振るい戦ってくれるほか、回復系のアビリティを使いこなし助けてくれるぞ。

←今まさに回復を使おうとしているイドリアル。優しい光が印象的

©2004 Electoronic Arts Inc.All rights reserved.The Lord of the Rings and the names of the characters,items,events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions,Inc.All other trademarks are the property of their respective owners. ©2004 Electoronic Arts Inc.All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners.

闇 3部作でおなじみのクリーチャーたちが登場

闇の勢力側はオークやウルクハイなどおなじみのモンスターたちが登場。冒険を進めていくと、バルログやナズグルなど闇の勢力を操作するイベントも起こるぞ。



バルログ

➡恐ろしい風貌を持った悪鬼と呼ばれる魔物。映画では灰色の魔法使い・ガンダルフと戦ったこともある

➡パーティを圧倒する雰囲気を持つバルログ。激しい戦いになりそう

トロル

信じられないほどの巨体と怪力をもった魔物。その大きさに似合わず、素早く動き攻撃してくるのだ

⬅こんな攻撃もしてくる

見上げんばかりのこの巨体!!

ウルクハイ

➡サルマンがオークと人間を掛け合わせて作った魔物。映画では大群で登場し白の勢力を苦しめた

⬆恐ろしげな見た目だけでなく、実力も相当なものだ。ゲームでもかなり手ごわい相手になりそう

ハミダシニンドリ GBA版は通信ケーブルでつなぐことでプレイヤー同士の対戦をすることも可能。ワイヤレスアダプタにも対応しているので、ケーブルなしでの対戦もできるぞ。

続報 GBA 今冬	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀
発売元	エレクトロニック・アーツ
価格	5040円(込)
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 ワイヤレスアダプタ対応

原作イベントが体験できるSLG

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

GBA版は、原作の雰囲気をそのままに楽しめるSLG。白の勢力と闇の勢力のどちらでもプレイすることができるぞ。今回は、白と闇、2つの勢力で登場するキャラクタたちを紹介。キャラクタたちはゲームを進めるとレベルアップもするのだ。

白の勢力

白の勢力はヒーロー格（指揮官）のキャラクタにアラルゴン、ガンダルフ、エルロンドが登場。これらのキャラクタをサポートする仲間としてレゴラス、ギムリ、ボロミア、ファラミアなどがいるぞ。

⬅バトルでは、対戦するキャラクタがこんなふうに対峙するのだ

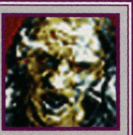
⬆ヒーローは軍隊を統率する役目を持っている

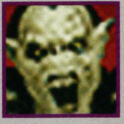
闇の勢力

闇の勢力のヒーロー格にはサルマン、魔王、サウロンが登場。その仲間としてはグリナッハ、ラーツ、ウグルク、ゴスモグ、ゴバルグ、シャーキー、グリマが選択可能で、そのほかトロルなどもいる。

➡HPなどのステータスは戦いを重ねていくことでアップしていくのだ

⬆ユニットをうまく配置して戦っていく





ハミダシニンドリ 自らを特異な存在と認識しつつも、それを覆面に隠し、他人の役に立とうとするマスク。個性が目立つキラー7の中で、あまり自己主張せず、黙々と依頼の達成に尽力するのだ。

続報 GC 今冬 **Killer7**

発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
価格	未定	メモリーカード	未定
ジャンル	ハードボイルドアクションアドベンチャー		

異色のハードボイルドアドベンチャー 今回は「第3の人格」を紹介!!

"7つの人格を持つ殺し屋"ハーマン・スミスと、国家転覆を狙う"神の手を持つ男"クン・ヤンの対決を描いた、GCでは珍しいハードボイルドなタイトルだ。無差別テロを起こし、人々を"ヘブンスマイル"と呼ばれる怪物へと変化させるクン・ヤンを、ハーマンは7つの人格が持つ能力で追い詰める。

今回は、3番目の人格「マスク・ド・スミス」を紹介しよう。外見どおりの、パワフルな技の数々が特徴だ。他の人格にはない怪力で道を切り開くぞ。

マスク・ド・スミス

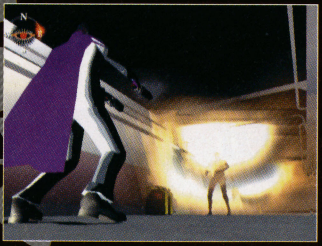
巨躯を活かした豪快な攻撃とマスクに隠された優しい心

元プロレスラーの人格で、現役時代は投げ技を主体とした独自のスタイルで人気を得る。キラー7屈指の攻撃力を誇るが、自然と周りに動物が集まるほどの、優しい心の持ち主でもある。

武器

グレネードランチャー Grenade Launcher

両手に一丁ずつ持ったグレネードランチャーが、マスクの基本武器だ。発射され着弾すると激しく炸裂し、狙った相手だけではなく、その周りにいる敵にもダメージを与えられる。特定の壁などを破壊して、隠された部屋や道を出現させることもできるのだ。さらに、特殊な弾を使えば通常とは違う効果を出せるぞ。、



➡大爆発を起こし、周囲のヘブンスマイルを一掃！ 拳銃では決して真似できない芸当だ

特殊弾で効果バツグン!

電気弾

⬅ヘブンスマイルには様々なタイプが存在する。電気弾は、電撃に弱いタイプに絶大な効果を発揮する。また、機械等の電気機器を破壊する際にも有効な攻撃だ

集束弾

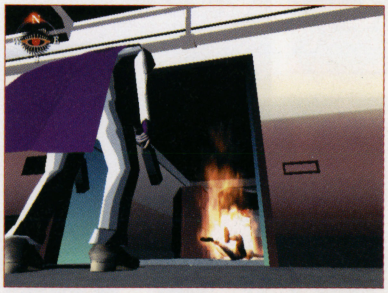
➡周囲のエネルギーを集束させ、対象の内部を破壊する特殊弾。電気弾と同様、特定のヘブンスマイルに有効な弾だ。集束弾を受けると黒いもやがかかり、内部破壊される

マスク・ド・スミスの活躍

～ゲーム序盤ダイジェスト～

情報屋ミルズを介して、スミスの元に殺しの依頼が入った。ターゲットとなるのは、料亭フクシマのオーナー"トオル・フクシマ"だ。どうやら政府と関わりのある人物らしいが、なぜ彼がキラー7に命を狙われることになったのかは不明。しかし依頼が入ったからには、確実にターゲットを殺害なければならない。愛用のグレネードランチャーを手に、マスクは老舗の料亭フクシマへと向かった……。

⬆見るからに怪しいマスクを問いただすフクシマの若い衆に、堂々と目的を告げる大胆不敵なマスク



⬆直後、若い衆はヘブンスマイルへと変貌。マスクは躊躇せずグレネードランチャーで焼き尽くす

©grasshopper manufacture Inc. CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

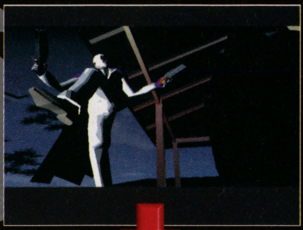
マスク Mask

覆面

過去に火傷を負い、醜い顔を隠すためにかぶっているというマスク。きっと現役時代から覆面レスラーとして活躍していたのだろう。表情が見えないので人に威圧感を与えることが多いが、人前でマスクを外すことはない。動物たちは彼の心の優しさを見抜き、何もしなくても彼の元に集まってくるようだ。

↑マスクにはいくつかの種類がある。何か特別な意味が隠されているのだろうか……？

↓弾丸を頭ではじき返す（！）シーン。マスクに何か仕込んであるとしても、かなりの石頭だ



超石頭！

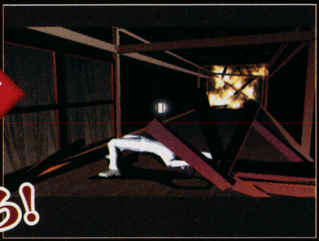
↑頭突きで岩を破壊し、新たなルートを発見。マスクならではの力技だ

投げ技 Suplex

怪力

得意とする投げ技も、"仕事"をするうえで役立つぞ。ヘブンスマイルとの戦いももちろんだが、他の人格では持てないような、重い障害物を排除することもできるのだ。追跡や捜索など、繊細な能力が必要な行動には不向きだが、戦闘に関しては間違いなくトップクラスのマスク。並み居る敵を残らず叩き潰せ！

←巨大な柱も、マスクにかかればこのとおり。ボッキリ折れてしまった



なんでもブン投げろ！

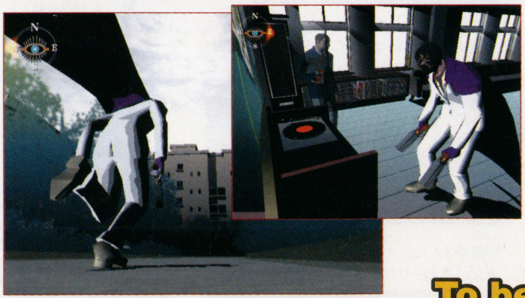
←バックドロップのようだが、よく見ると相手を正面から抱えている。オリジナル技か？

→有り余るパワーで、成す術もなく後ろへと叩きつけられるヘブンスマイル。そして……

←コナゴナに粉砕！　マスクの力なら、どんな相手もイチコロだ

↑血の海と化した料亭内で、生き残りの少年を発見。逃げるように促し、マスクはさらに奥の部屋を目指す

↑次々と襲い来る異形のヘブンスマイルを撃破し、無事に依頼を達成。だが、戦いはまだ始まったばかりだ



↑次なる目的地"角ビル"へ。ここでは、どんな敵が待ち構えているのだろう……

To be continued!!

ハミダシニンドリ
『Killer7』公式ページには、キャラクター紹介や壁紙、ムービーのダウンロード、さらにミニゲームまでも用意されている。まだ見ていない人はhttp://www.capcom.co.jp/killer7/に急げ！

ハミダシニンドリ 『バトローラーX』のRPGモードとコミックモードは、それぞれをプレイすると新しいイベントが増えるといったようにリンクしている。隠しイベントや隠しエンディングもあるかも?

続報 GBA 9月22日 DAN DOH!! 飛ばせ! 勝利のスマイルショット!!

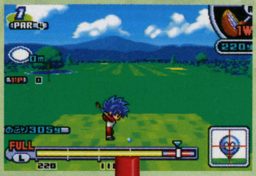
発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ゴルフ		

人気コミックの世界の中でゴルフをプレイ!

コミック、TVアニメでも人気の「DANDOH!!」のキャラクタたちになってプレイできるゴルフゲーム。ショットするタイミングをうまくあわせれば、ダンドーの十八番「スマイルショット」を打つこともできるのだ。

➡ときにはこんなアクシデントもあるので、うまく切り抜けていかなくてはならない

➡天気も晴れだけでなく、雨や強風などのときもあるぞ



⬆➡スマイルショットを決めよう!

DAN DOH!!
飛ばせ! 勝利のスマイルショット!!

原作の11キャラをプレイヤーとして使える

プレイヤーキャラとして、主人公のダンドーほか、友達の弘平に優香、師匠である新庄やライバルである石神一郎、二郎など全11キャラが使えるぞ。

好きなキャラを選んでプレイ!!

続報 GBA 10月28日 バトローラーX

発売元	バンダイ	プレイ人数	1人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		ワイヤレスアダプタ対応

球闘士 Vattroller X バトローラーエックス

「RPG」「コミック」2モードの序盤イベントを公開!

フィールドにある穴に、相手を球にして落とし、その得点を競うというちょっと変わったバトルが特徴の本作。今回は2つの違ったストーリーが楽しめる「RPG」「コミック」両モードの序盤イベントを紹介するぞ。

⬅キャラクタによっていろいろな必殺技を持っている

1バトローラーとしてバトリーグ入りを目指す RPGモード

このモードでは、プレイヤーは弱小バトローラ一部に入部し、そこからキャラを鍛えて、最終的にバトリーグ入りを目指すことに。RPGのように情報集めなども必要だ。

⬆一番最初に自分の分身となるキャラの顔や能力を決めていくのだ

⬇こんなふうに選択肢を選ぶ場面も。RPGっぽい雰囲気だ

⬆弱小部だけに人数も少ない

⬇最初は部員を増やしていくことになるぞ

ジンになって原作のストーリーを体験する コミックモード

主人公・ジンとなって、コミックのストーリーを体験していくのだ。このモードでは、移動などはなく、格闘ゲームのようにバトルとストーリーだけを楽しめるぞ。

⬆コミックの戦いをバトルで再現できる!

⬅コミックとは違った展開もあるぞ

©坂田信弘・万乗大智・小学館/「DAN DOH!!」製作委員会・テレビ東京2004 ©TAKARA CO.,LTD.2004 原作/作・坂田信弘 画・万乗大智(週刊少年サンデー連載) ©TAKARA.CO.,LTD.2004 Created By やぶのてんや・ガンバリオン/©BANDAI 2004

初公開 GBA 10月28日

フルーツ村のどうぶつたち ～にぎやかな村をつくろう！～

発売元	TDKコア	プレイ人数	1人用
価格	5040円（込）		
ジャンル	コミュニケーションゲーム		

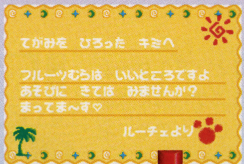
フルーツ村のどうぶつたち

フルーツ村で村おこしをしよう！

主人公 ルーチェ

↓友だちと仲良くなれば、お店を開くこともできるぞ

フルーツ村に友だちを呼んだり、お店を開いたりして、村おこしするのが主人公・ルーチェの役目。男の子の友だちには、村祭りのイベントで告白されることもあるぞ。



←ビンにこんなふうに書いた手紙を入れて海に流すと…

↑手紙を見てくれた友だちがフルーツ村にやってきてくれるのだ

男の子との恋愛イベントも！

←仲良し度を高くしていくと、告白されることも！

遊べるミニゲームは44種類！

お菓子をゲットするミニゲームや、占いをしてくれるイベントもあるのだ。

←木になったモモをいっぱい摘んでいくミニゲームだ

→アメリカンクラッカーのミニゲームもある

←いろいろな運をうらなってくれるぞ

続報 GBA 9月22日

エンジェルコレクション2 ピチ㋲になろう

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
価格	5040円（込）		
ジャンル	ファッションコーディネートゲーム		

学園での生活をしながらファッション業界デビューを目指せ！

↓出会いや旅行などいろいろんなイベントが

主人公の女の子になって、学校や街に出かけてファッションセンスをみがき、あこがれのファッション業界デビューを目指そう！　雑誌ピチレモンの人気モデルも登場するぞ。

エンジェルコレクション2 ピチ㋲になろう

ANGEL COLLECTION

→街にはファッションアイテムを扱うショップがたくさん。人気ブランド「PENTY'S」のお店も登場する

→メイクもパーツごとに細かく変えられるぞ

→矢印にあわせて十字ボタンを押すダンスゲーム

いろんなコーディネートでおしゃれしよう！

↑集めたおしゃれアイテムでいろいろ着替えられるぞ。アクセサリーも付けられる

↓人気モデル「ピチ㋲」にも会える！

「ピチ㋲」も登場！

ハミダシニンドリ 『エンジェルコレクション2』に登場する「ピチ㋲」は佐久間信子、佐藤栞里、藤原由果、徳永えりな、鶴長まや、高木優の6人。佐久間信子はボイス入りだぞ。

©TDKコア 2004 ©2004 MTO Inc. ©Gakken ©Kowa Company,Ltd,.Concept by Kiyoko Arisawa

ハミダシニンドリ
『～ボーボボ』の初回生産分には初回特典として、人気キャラ、ところ天の助の指人形がついてくるぞ。欲しい人はお店に確認して早めにソフトを買いにいこう。

発売直前 GBA 9月9日

ボボボーボ・ボーボボ　爆闘ハジケ大戦

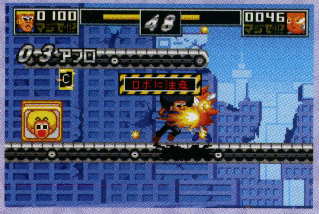
発売元	ハドソン	プレイ人数	1～2人用
価格	5040円（込）	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	聖対戦格闘（ボーボボかくとう）		

ギャグで戦う対戦格闘アクション

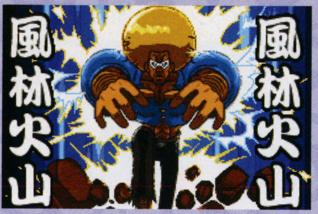
本作はアニメやコミックで人気の「ボーボボ」のキャラが戦う対戦格闘。主人公のボーボボや首領パッチなど総勢13人のキャラが、最強の座をかけて戦うぞ。ハジケ技や奥義技といった、原作でもおなじみのギャグ技を使って勝ち抜いていこう。

↑さまざまな技はカードを装備して使う

↑各キャラは特徴的な攻撃を行う。ボーボボは鼻毛を使った技が多いぞ



↑ボーボボのハジケ技の1つ「バーニング・ハンド・ヘルファイア」だ

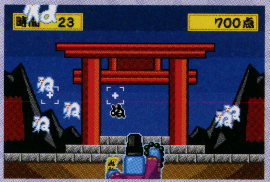


↑ハジケポイントを貯めると、強力な奥義技も使うことができるのだ

格闘以外に多数のミニゲームも遊べる

ある条件をクリアすると、ミニゲームを遊ぶことができる。ミニゲームには原作の1シーンをゲームにしたものや、名作ゲームのパロディなどがあるぞ。

←ボンバーマンのパロディだ



←原作の1シーンをミニゲームで再現。カードゲームや3D風シューティングなど、いろいろあるぞ

初公開 GBA 11月18日

学園アリス　～ドキドキ★不思議たいけん～

発売元	キッズステーション	プレイ人数	1人用
価格	5040円（込）		
ジャンル	アドベンチャー		

アリス学園を舞台にドキドキの学園生活が楽しめる

アリスという超能力を持つ人だけが入れるアリス学園が舞台のADV。学園の転入生となりアリスを高め、優等生の称号「星3つ」を獲得しよう。

←さまざまな人に出会うことでパラメータがアップすることも

↑いろんな人と話をして仲良くなっていこう！

ミニゲームでアリスをアップ

「星3つ」を獲得するために重要となる、アリスを高めるには授業の成績がポイント。授業はミニゲームとなっているので、良い成績をめざして頑張ろう。

雨のちホワロン

←空から降ってくるピンク色のホワロンを食べるミニゲーム。おじゃまキャラがジャマしてくることもあるぞ

パズルの国のアリス

←上から降ってくるマークを3つ並べて消すミニゲーム。連鎖を使って、まとめて消すこともできるようだぞ

©澤井啓夫/集英社・テレビ朝日・電通・東映アニメーション © 2004 HUDSON SOFT © 樋口橘/花とゆめ・白泉社 © キッズステーション

GAME SOFT FAN CLUB
ゲームソフトファンクラブ

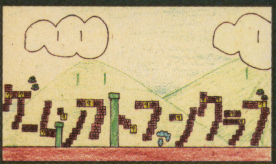
-Til I could see the face behind the face-

●学校は2学期が始まったということで、ファンクラブもちょっぴりリニューアルです。黒板なイメージなんだけど、分かるかな?（かややん）
●今月末でクラブニンテンドーのランクが一区切り。400ptジャストでプラチナ会員なんですが、緻密に計算したみたいでイヤ（りふぁ）

デザインが新しくなりました

今号からデザインをリニューアルしました～。タイトルロゴは、**京都府／しょぼたまさん**のデザインを採用しました。ドカンでキューブでファミコンな感じで、なかなかいいですよね。また半年後くらい？にはみんなからロゴデザインを募集するつもりなので、またその時よろしく～。

ご応募ありがとう!



↑キューブからファミコンまで幅広く…をイメージしてくれたデザイン

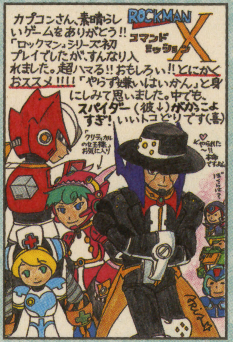
←**神奈川県／にんてん丼さん**のデザインも採用候補のひとつでした

【徳島県／綾伊菜流さん】

『ロックマンX コマンドミッション』おたより特集

さっそく届いたお便りを紹介します。『ロックマン』好きの人、シリーズ初挑戦の人、興味アリアリな人…、いろんな人からの投稿がありましたよ！

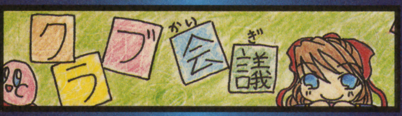
【神奈川県／YUEさん】胸をぱかっと開けるイベントのシーンは、思わずドキっとしません？（笑）（か）



【宮城県／アリアさん】うんうん、スパイダーは一番人気かもしれません。クールなところが魅力？（か）

【千葉県／光莉音さん】ゲーム画面だと、後ろの髪の毛が羽みたいに見えて気になります（笑）（り）

【兵庫県／しまえり改め島えりさん】セーブは決まった場所で。難易度は低め（やり込み要素あり）（か）



【長崎県／はくとさん】

ファミコンミニ特集

第3弾はディスクシステム。懐かしい人からも初めての人からも、おたよりが届いてます。

●ディスクシステムが売ってました！ 夏休みにおばあちゃんの家に行ってプラモデルを買いに行ったら、売ってました。ファミコンも持ってないけど…。**【北海道／ヨッシードリームさん】**…と、ディスクシステムを見たことのない人も、ファミコンミニで遊べて嬉しいですね。

●家のディスクシステムが壊れているので、ファミコンミニのディスク版が出るのは非常に嬉しい限りです。『光神話パルテナの鏡』、ファミコン版がクリアできなかったので、ファミコンミニでリベンジだ～!!**【兵庫県／某国国王さん】**
最初のワールドがクリアできれば、後はけっこうスイスイなんですけどね～。ハートはなるべく貯めていきましょ！

●どれもこれもメチャメチャ欲しいソフトばかりですごい悩んだけど、『光神話パルテナの鏡』が一番気に入ったので買いました。ものすごい勢いでハマりました（笑）。ピット君の「ヤラレチャッタ」いけてます（笑）。ムズい（苦）。だけどクリアして5つのエンディング見るぞー！**【東京都／MLさん】**ピット君の「ヤラレチャッタ」、『鬼ヶ島』「おしまいです」…あまりにあっけなくて泣ける～！

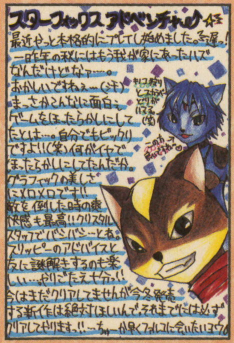
【島根県／風見鶏さん】当時ディスクシステムを買えなかった人にはお宝ラインナップでしょ！（か）

【千葉県／ルアさん】『ゼルダ』と同時期にこの曲も書いた近藤さんの能力、本当に多彩ですね～（か）

【神奈川県／姫熊さん】自分はSFC版を遊びましたが、オマケで入ってたディスク版の方が好きでした（り）

【千葉県／クロトさん】あんなにゆったりした曲でも、プレイ中はかなり必死に戦ってるんですよ（か）

【新潟県／石ころぼうしさん】自分的には『レイズナー』がうれしいなぁ。『64』以来だよね（か）



【岩手県／シオしお。さん】今でもCGはキレイですね～。アクションがもっと多彩だったら名作なのに（泣）（か）

【東京都／こりんさん】特殊チップ内蔵のため、SFC書き換えで遊べなかったのが残念だったなぁ（り）

【静岡県／イチボシさん】8時45分になったら背景にリセットさんが現れちゃったりすることでしょう（笑）（り）

【埼玉県／黒咲るりさん】女の子が好きそうなデザインですよね。黒い羽とかねぇ（笑）（り）

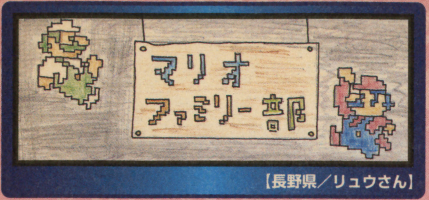
●『カエルの為に鐘は鳴る』大好きです！ リチャード様に惚れました。リメイク希望です!!**【埼玉県／蒼さん】**愛をさけ部宛てだったんですけどコッチで。エンディングのリチャードさまが素敵なのです。リメイクされるといいな。

←**群馬県／桜星きららさん**が描いてくれたリチャードさま（看板投稿より）

●ずっと前に「ゲームをやる時間があまりないのだけれど、何とか少しずつ『オカリナ』を進めていって、炎の神殿を攻略してる所」というような投稿がありました。それを読んで「あぁ、いいなぁ」と思いました。というのは、その人は『オカリナ』を大事にプレイしている、って思うからです。僕もそういうゲーム生活を送れたらいいなぁ、と思いました。**【?／七月慶介さん】**
自分のペースで遊んでいきたいですよね。（り）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）



【長野県／リュウさん】

●『ペーパーマリオRPG』ハマってます。グラフィックも美麗なんですが、音楽がすごく気に入りました。近藤さんが担当しているのでしょうか？ 大迫力な世界観の演出がとってもいいです。サントラの発売希望です（無理ならせめて付録で…）。【愛知県／とっくんさん】制作はインテリジェントシステムズなので、そのスタッフの方々ですよ（取説参照）。特に辻横さんは『FE』シリーズの作曲者なのです。全然違う世界観を作り上げていてスゴイですよね。

【東京都／星川レイナさん】彼女の「しらべる」で敵のデータを集めるのが楽しい…。完成できました？（か）

【群馬県／宇賀流さん】フィールドでの操作は、ゲームに慣れてないとちょっと難しい気が…（り）

【埼玉県／ミクニキューさん】いつも何もしてないようなキノじいだけど、マリオに頼むのが仕事？（り）

【兵庫県／ソーナンスみやさん】あの世界も進歩してるんですね（笑）。ゴロツキタウンの仕掛け、多いよぉ（か）

【兵庫県／相沢友さん】発売日決まりましたね～。てんこ盛りの新要素に期待しましょう！（か）

【徳島県／カモミールさん】大丈夫、『マリテニ』ならみんないきなりスーパープレイヤーです（笑）（か）

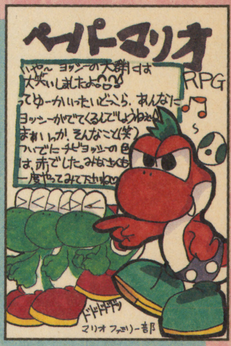
うちのチビヨッシー

仲間になるチビヨッシーに関する投稿を集めてみました。

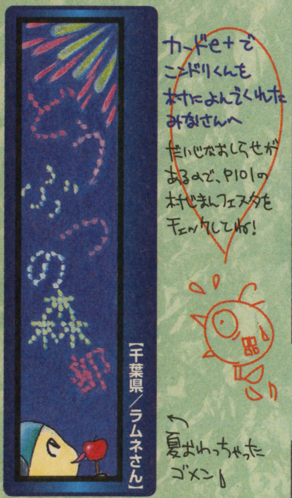
【埼玉県／アーリーさん】ラリーってコクッパから？ 下半分は、ココではまだナイショ。ゴメン（り）

【沖縄県／かおるさん】チビヨッシーって7色だったっけ？『アイランド』では色数多かったけど…（り）

【埼玉県／てんびんさん】これから『ペーパーマリオ』を遊ぶ人は、今から名前を考えておきましょ（か）



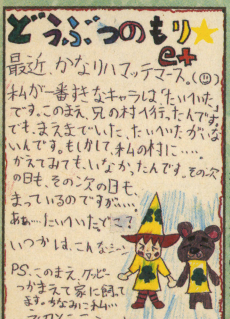
【京都府／じゃがりこさん】『ペーマリ』やると、もうなんでも大群が出てこないと物足りなくなりそう（か）



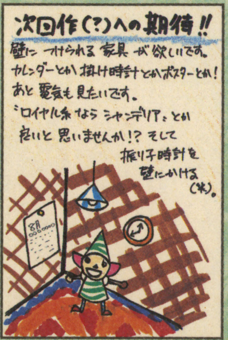
【千葉県／ラムネさん】

【福岡県／那妓林檎さん】積極的に声をかけてくれた友達にも感謝しなくちゃね。よかったネ！（り）

【北海道／えむわいさん】一時期ハマってました（笑）。ダチョウは長距離向けっぽくないですか？（り）



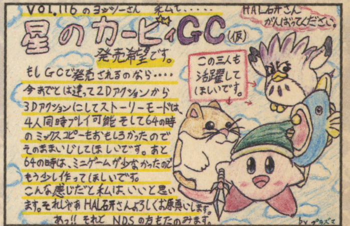
【大阪府／しらたま★ひめさん】あらら…いつか会えるといいねー。カードは持っていないのかな？（り）



【北海道／森歌聖さん】飾りたいですよねー、壁に！ マイデザインでポスターにしたりとか…（り）

【？／杏さん】浜辺の遊び、あるといいよね。波乗り中、きっとジョニーも流れてくるんだろうな（笑）（か）

【？／佐伯美華さん】

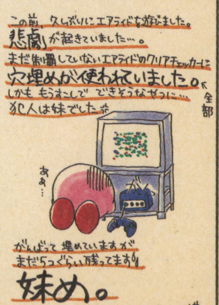


【大阪府／プラズマさん】『エアライド』から早1年以上…。次の新作はぜひGCで欲しいかも～（か）

●Vol.114のウラリンさん！ コック能力で出てくる食べ物は、チェリー、おにぎり、ハンバーガー、オムライス、肉まん、プリン、マキシムトマトの7種類です。

【京都府／ウラン太郎さん】ツッコミ入りのイラスト付き。

【大阪府／あやみかんさん】DSで出るとしたらどんなかな？ マイクコピーの時は自分で叫ぶ…とかね（り）



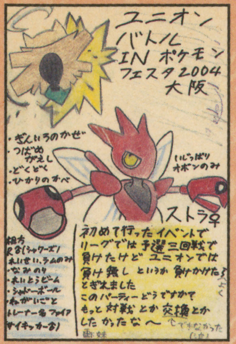
【京都府／心菜さん】穴埋めは、よく考えて使いたいものですが…。妹さんなりに気を使ったのかも…（か）

●『どうぶつの森』のDS版が出るんですね！ 欲しいですがお金が…（はは っ）。台所関係の家具がもっとあったら楽しいなぁ。煮えてる音とかすると、おいしそうです！ カレーとか作れちゃったりして～。そのニオイに誘われて、住人さんたちがゾロゾロ家にやってきたりして～。料理を作る＆食べる、みたいな要素は、すっごく楽しそうですね！【神奈川県／渡瀬あぎらさん】（り）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

【愛知県／ポケマニさん】



【滋賀県／福光マンキーさん】夏休みはバトル三昧だったのかな？ 今次に備えて育成の時期かも？(か)

【神奈川県／ピカっち★さん】『エメラルド』で模様替えグッズが増え…たりはしないかぁ～ (り)

【静岡県／キリン酒改めゆづか和敬さん】いいじゃないですかポケルス。もらってうつしまくりましたよ(り)

マイキャラinユニオンルーム

●おとなのおねえさんでした。私は性格とか子供っぽいんで意外…。でも、おとなのおねえさんもかっこいいので、結構まんざらでもなかったりして…。【神奈川県／さりさららさん】自分に近いキャラだと嬉しいけど、全然違うのもいいかも？

●私のキャラはミニスカートのちづるです。ユニオンルームで見かけたら気軽に声をかけて下さい。ところで主人公って、ユニオンルームに入る前に着替えているのでしょーか？【神奈川県／姫裏（元チェリー）さん】その説は面白いかも。

●もうじゅうつかいのぎんじです。横浜の大会に出ます！【神奈川県／ぎんだこさん】大会は終了したけど誰かに会えた？

コウジタウンポケモン研究所

ポケモンに関するイロイロなことを、みんなで調べちゃおうなコーナー。

いろちがいポケモンずかん

【兵庫県／風飛椎名さん&弟さん】どちらも奇抜な色ではなく、妥当な感じの色違いですね (り)

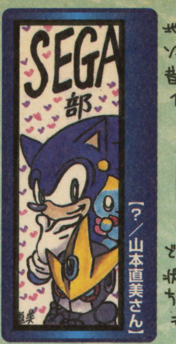
【青森県／プニさん】金のタマタマは、値打ちがありそう（笑）。ナッシーは枯れちゃいそう？ (か)

【兵庫県／焼きメロンさん】コワイかな？ 画面で見る方が色が濃いんでしょうね、きっと… (り)

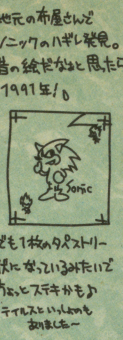
【石川県／まちにょさん】いつものよりちょっと栄養がありそうです。…ポリフェノール！ (り)

【愛知県／桜庭或葉さん】月っぽい色…ってことですかね。それにしても気づいてよかった！ (り)

【佐賀県／雛菊トレマさん】名前の由来も含めての投稿です。コンパンの目は青の方がいいなぁ (り)



【？／山本直美さん】



【北海道／青空太陽さん】ソニックファミリーもずいぶん増えましたよね。今は見ない人も…(泣)(か)

【愛知県／エンジェルアイランドさん】ティカルのイラストが2枚も～。3Dのゲームなら出るかも？(か)

【京都府／楠チェリーさん】エンブレム、私はもうあきらめてますが(汗)私の分までがんばって～(か)

●『ソニックアドバンス3』で組むタッグはついついお気に入りのタッグにかたよってます。私が好きなペアはソニック&テイルスです。プレイしやすいんです。みなさんはどのペアがお気に入りですか？ お母さんはソニック&エミーのペアだそうです。今、チャオを探して迷ってます。【千葉県／ささゆりさん】ソニック&テイルスは王道ペアかな？ 昔からの仲間だもんね。

●Vol.118のノッチーさん、『ソニアド2』のオールランクAって大変ですよね。私の場合、達成するのに189時間くらいかかりました…。でも、マリアのテーマが欲しかったので愛で頑張りました!!【徳島県／鈴華さん】オマケ要素とかがあると、より頑張っちゃいますよね～。

ハンターズマイプロフィール

『PSO』マイキャラ紹介のコーナー

【愛知県／めっきーさん】11人もアルティメットとは…。レアアイテムもほとんど持ってそうな…(か)

【神奈川県／ゆなさん】投稿の時このキャラ描いてくれてるので、オンで見た時スグわかりました(笑)(り)

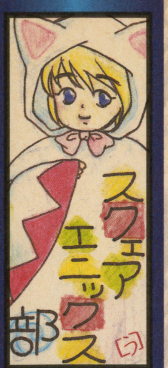
【富山県／PICOさん】見た目はケイ大佐に似てますね～。『EP3』はレベル関係ないですよ～(か)

【愛知県／直火さん】モデムは売ってなかったそうです(泣)。…この際『1&2』もよろしく！(り)

●今、『2バトル』と『ソニックアドバンス2』のチャオの運動にハマっています！ テイルスチャオ持っているんで、ソニックチャオ作りました。3ヶ月かかってツヤツヤソニックチャオが完成！ 感動しちゃいました−！ ナックルズチャオとかエミーチャオとかもほしくなっちゃう。次出る『ソニック』のゲームにも、チャオガーデンがあるといいです。【青森県／ソ肉さん】DSでできたら楽しそう！(り)

投稿のオキテ(1) いつもの通り、今号もいきます。…イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った厚めの紙に描いてください。市販のハガキサイズ用紙を使うと便利です。文字は読みやすく書いてくださいね（小さい字、細すぎるのは読めなくなっちゃいます！）。一度にたくさん投稿する人は封筒でまとめ送りもOKですが、イラストの裏には必ず都道府県とペンネームを書くのをお忘れなく！（77ページにつづく）

●『森DS』に超期待！ すごく嬉しくて嬉しくて…。ペンを使ったシステムはすごそうですね！ ファミコンが増えて欲しいな…。ワイヤレスでオンラインできるといいな。虫や魚は増えるかナァ。誕生日が12月なので、今年中に出てほしいなぁ…。期待してます！【千葉県／椋リョウさん】誕生日イベントがあるゲームだから、発売時期は重要ですね。誕生日プレゼントとして買ってもらえますしね。(り)

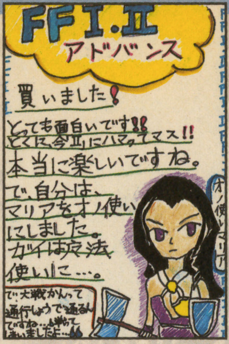


【東京都／うずまきさん】

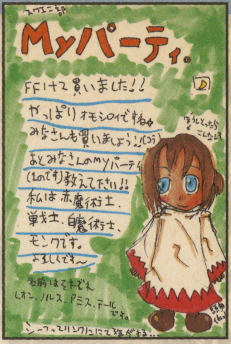
『ファイナルファンタジーI・IIアドバンス』

【千葉県／ひかるあすかさん】回復はしてやるから、思いっきり戦ってこい！ って感じですね(笑)(り)

【宮城県／橘葵さん】今遊ぶと、短いような気が…。昔はこうだったんですね。ゆっくり遊んでください(か)



【広島県／佐糖関白さん】熟練度を上げるんでしたっけ、たしか。今でもかなり独特なシステムですね(か)



【大阪府／月音りるさん】奇妙な組み合わせのパーティで遊んでいる人とか、いますか？ (り)

【東京都／黒乃須さん】オマケ要素の中でもアイテムが手に入る物は特にハマってしまうんですよね(り)

『キングダムハーツ チェインオブメモリーズ』

【埼玉県／佐伯やみさん】なんだかんだで、もうすぐ発売ですね。ムービーシーンの出来やいかに？(か)

『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』

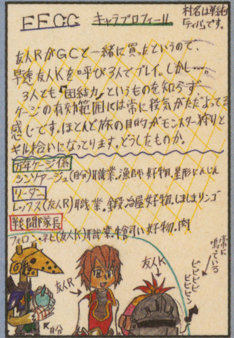
【徳島県／みるくるみさん】自分らのキャラバンも、もう2人付いて来させればよかった…守れないけど(り)

「FFCC」マイキャラ紹介 おらが村キャラバン

【愛知県／喜多咲姫さん】ひとりずつ育てるのは大変そう…。それにしても、82年目なの!? (り)

【愛知県／ヨッシーマントさん】アミダッティに「伝説の～」と呼ばれたいから、「伝説の村」だそうです(り)

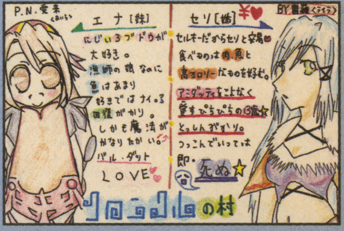
【北海道／えみおさん&トユーさん】マルチかな？ 12年目のトコロに新しく入るとツライよねぇ(り)



【東京都／黒田針夫さん】ま、それはそれでひとつの遊び方として。住みたくないけどねそんな村(笑)(り)

●私は村を6つ作ってます。しかも名前は全て「ティパの村」（裏の名前が別にあります）。「アルテマ村」は12年目。マイキャラはクラヴァット（ロング）のガーネット。クラヴァットなのにすぐ物を拾う。弟はセルキー（ウルフヘッド）のとおる。いつもアイテムの取り合い。協力して敵を倒すといういい一面もあるが、物はゆずらない。ボーナスを狙っている。【北海道／あかりんごさん】村6つ!? 同じ村でいろんなキャラを育てた方が、お店ができて村が栄えてくれそうなのに…（苦笑）。

【北海道／Meguさん】ボス戦も魔法の使用も役割分担をして、いい感じに協力プレイをしていそうですね。クラヴァットなのもピッタリ？ (り)



【愛知県／雷羅さん&愛来さん】ちなみにかややんの実家は漁師だったりしましたが、魚が苦手でした。今は食べられます（イクラとウニは苦手）(か)

【愛知県／碧さん】

●カービィがスキでたまらない!! 丸くて、かわいくて、ぷにぷにしてて!! LOVE！ 好きな能力はライト、色は黄色！【北海道／ルイモさん】

●メタナイトLOVE！ 顔を仮面で隠していてかっこいいですよね。「メタナイトの逆襲」では部下達への優しさがちらりと…（感涙）。【埼玉県／マルイージさん】『星のカービィ』でカワイイ、カッコイイ人気キャラですね！

【徳島県／エルさん】さわやかでかっこよくて白馬ですよね。なんだかアコガレが伝わってきます(り)

【愛媛県／なぎさん】連れているだけのエネコロロ。毛並みの手入れとかしてあげてるんでしょうね(笑)(り)

【栃木県／ノッチーさん】大変な大変なエンブレム集めも、キャラが好きなら耐えられるのね…(か)

【福島県／おもロイ堂さん】『スーパー』のサムスはイカス！ 言葉のないドラマが素晴らしいです！(か)

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

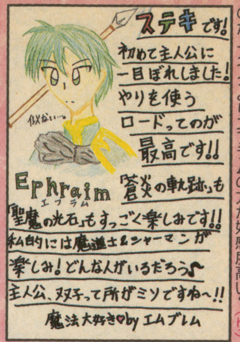
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

【兵庫県／新谷ハルナさん】

●『蒼炎』のイラストを見て思ったんですけど、ミストちゃんだけ武器持ってないではないですか!? そして手に持っているのは…りんご…？ もしかして…ミストは**りんごで攻撃**するんですかっ!? ごくフツーのりんごに見えるけど、実は毒が塗ってあったり、りんごボムだったりするのでしょうか…。気になります。【福島県／きーぽんさん】よくぞ見抜いた！ …ウソです。戦うとは限らないしね。

【東京都／夜一さん／雷】ロクヨンで出る…と待ち続けて（?）、ようやく3Dで出るのですね（り）

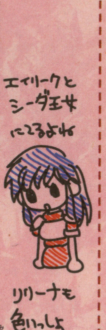
【東京都／杉澤亜衣さん】秋、冬…と続けて出されたんじゃ、今からちゃんと貯めておかないとねぇ（り）



【北海道／エムブレムさん】後から発表されたからなのか、アイクよりエフラムの方が好感度高い？（り）

【福井県／壱月らいさん】上級者のためにも、きっとちゃんと手強くしてくれてることでしょう（り）

【北海道／のるとさん】わかる、わかる。それに見た目は第1作のヒロイン、シーダ王女っぽい（り）



軍師連盟

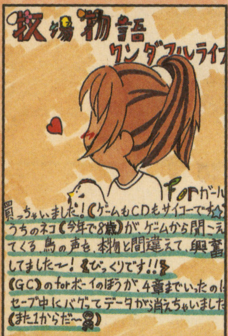
グンシレンメイ

『烈火の剣』プレイヤー軍師紹介です。はたして次回作には軍師システムはあるのでしょうか…？

【大阪府／ヤミカさん】『烈火』はクリアすれば一度見た支援会話をいつでも見られるので大丈夫！（り）

【埼玉県／松あんずさん】闘技場で時間潰した上に犠牲を出してたら…マーカスに追い出されそう？（り）

【愛知県／ピヨキチさん】



【愛知県／おおるりさん】ゲームの鳥の声に自宅の猫ビックリ？ ホントの牧場気分になれるかも（り）

【青森県／ラヴェさん】看板は「牧場物語部」と見やすく書いてくれるとヨイです。次あるかは謎だけど（り）

●『ワンダフル forガール』は絶対買います！ ロックに会いた～い！ ロックLOVE☆【千葉県／ロックンロールさん】 ●『ワンダフル forガール』はとっても最高！ 服も替えられるし、結婚相手は男の子！最初はロックと結婚しよーっと！【北海道／サキさん】やっぱりロックが人気。…どうやって顔見てもねぇ…（失礼）。

●本当、自由に暮らせたって感じです。グスタファと結婚。GC『ぼくもの』は初プレイだったので、なかなかわからずカイバなくなって困った…。今新しいデータでカイバ10マス育てて毎日花売って果樹育ててます。マッシュと結婚しようと思ってます。グスタファのデータ残してるケド、子供カワイイから。【鹿児島県／光妃リクルさん】ダンナより子供、って人も多いのかも。

【東京都／ひわさん】ダンナに悩んだら子供で決めればいいのか～。どっちにしても悩むけど…（り）

【北海道／ありのみさん】多い順にロック、グスタファ、マッシュですね。まぁ、やっぱり（り）

●ロックと結婚しました。日記2ではグスタファと。ロックは大好きだったので狙ってましたぁ～。【大阪府／アプリコットさん】 ●ダンナはグスタファで、子供の名前はマリオで～す。妹が3年寝太郎プレイをしてるんですが、おしかけてきたのはロックでした。【岩手県／高橋咲さん】以上、ダンナさん特集でした。

【神奈川県／フチアさん】実った作物に囲まれて…って…。そんなことも起こるんですねぇ（笑）（り）

【長野県／らりーたさん】カゴふたついいなぁ。鉱石掘りに行くと、やっぱ足りなくなっちゃうし…（り）

コチラの部もよろしくね

投稿量や新作情報の状況にあわせつつ、本誌の発売日（6日、21日）でなんとなく掲載部を分けて活動中。ゼルダの伝説部、マザー部、黄金の太陽部、ピクミン部、ナムコ部などへのお便りもお待ちしてますよ。

【岡山県／栗原ひろさん】お気に入りの場所を見つけてオカリナを吹いたりしましたよねぇ（り）

しめきりインフォメーション

【岐阜県／コケシさん】

●しめきり情報枠は、ハガキサイズに8cm×8cmくらいの枠を作って応募してくださいね
●ニンドリドットコム（http://www.nindori.com/）からオンラインページにも行けますよ！ イラストをホームページに載せてもいい人は、「WEB OK」と書いておいてくださいね
秘密のパスワード：kasira

●『スターフォックス64』ものすごくやりたいです。なのに手に入らない（泣）。…お店に売ってないんですよ！ シューティングはあんまりプレイしたことがないのでクリアできるかは謎なのですが、イジでクリアします（笑）。【香川県／里山水音さん】新品はもう手に入らないだろうけど、中古でも難しそうですね…。ぜひ遊んでほしい！ シューティング苦手でも大丈夫！…でも手に入らないんじゃなぁ…ガクリ。（り）

不採用作をニンドリ.comのファンクラブページに掲載することがあります。今までの投稿作などを載せてもいい人は教えてくださいね。WEB上に載せるのが嫌な人は一言添えてください。各部の看板を投稿する時は、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと嬉しいです。アンケートハガキの投稿欄に看板を描いてくれるのもOK。ちなみに投稿はちょっと時間が経ってから載ることもあります。毎号チェックして（え）！

ハミダシニンドリ 対象年齢が上がり気味になってしまった…。特に算数と書いたが、実質数学になってしまっている…。せっかくなので、ハミダシで攻略しておこう。小学校の算数では、計算速度を↗

第12回 毎回いろんなテーマに挑戦！ゲームに関する疑問を徹底調査するページ

ニンドリリサーチ200X

憂鬱な2学期スタートをバラ色に変える？ 学校授業をゲーム化してみる

勉強しろと言われて勉強するようなヘンタイがどこにいる！ 自主的にやる気を出せるよう各教科のゲーム化に挑む。（ハシモ）

今回のテーマ：各教科のゲーム性を鑑定

勉強しているか？ 授業は退屈か？ ゲームが大好きなキミたちは、おそらく面白いことがだいすきで、つらい事は忘れるような人間と見た！ しかし、ゲームのルールが覚えられる人間に、公式の20も覚えられないわけはない。スゲェ、天才予備軍だ!? どうすれば予備から昇格できるかを考えたところ、学習を題材にしたソフトがある以上、おそらく各教科にはゲーム性が含まれており、ゲーム化は可能なはずと思い至った。そこで、退屈な授業の中のゲーム性を調査するというのが今回のリサーチの趣旨なのだ。

教育ゲームがある以上ゲーム化は可能なハズ…

←こちらはキーネットから発売された英語学習ソフト「EZ-TALK」シリーズ。FC初期には「ドンキーコングJr.の算数遊び」などもあったことから、各教科のゲーム化は容易に思われた

国語　近いジャンル 恋愛SLG・アドベンチャー

出題者が相手のSLG

テキストを読んで内容を理解し設問に答える所から、恋愛アドベンチャーのデートシーンなどが比較的に近い。出題者のイチバン好きな答えを見つけるのがこのゲームのキモとなる。普段の授業を観察し、出題者を攻略していくのだ。ただ、出題者によっては、授業で教えたことを一字一句間違えずに答えないと、点数にならない場合がある。そんなものは覚えゲー100%であり、読解力をつけるという国語という授業の本質から大きく外れるクソゲー。キミは泣いていい。

ちなみに、読解力を正しく身につけすぎてしまった場合、作者のプロフィールなどを絡めて出題される時に、逆に不正解になることも考えられる。たとえば太宰治の走れメロス。これで作者の意図を作者の境遇から想像すると…「原稿料イェーイ」や「友情って大事だね。10円借して、返すから（返さない）」などのろくでもない答えになる可能性があるのだ。（興味のある人は太宰治について調べてみよう）。※ 読解力をコントロールし、作者、出題者の望む答えを出すのだ。

※ハシモの偏見です…念のため。

出題者の意図がわかれば覚えることは少ないジャンル

理数系のための攻略本

読解力を養うのにイチバン適切なのは、日本語で書かれたものをたくさん読むことだ。教科書には、退屈で道徳的な話が入っているが、若者の興味を引くようなスリルに欠ける。教えるには最適かもしれないが、学ぶほうには迷惑な話だ。

理数系で、理論的な整合性が好きな人は、新聞を2つほど併読してみるといい。複数誌に目を通せば、同じ事実を書いているはずの記事で、主な読者層が好みそうな表現になっていることに気づくだろう。理論も苦手な人は、ゲームのノベライズをたくさん読もう。数を重ねればいずれは慣れる。文句が言えれば一人前。

各種新聞

←1誌だけ読むと、いつの間にか思想が誘導される危険な刊行物。論理的な人は2誌読んで、正確な情報を頭で組み立てよう。続けていけば、読解力がめりめりついてくるハズ

ノベライズ各種

←質はピンキリだが、楽に読めるのがいい。たくさん読めば読解力くらいついてくるだろう

算数　近いジャンル パズル・弾幕系STG

チュートリアルのみのパズルゲーム

某アインシュタイン先生が「神々のパズル」とたとえた言葉が示すとおり、これのジャンルは間違いなくパズル。しかも、物理学ならば文字通りパズルに取り掛かるところを、パズルを解くためのルール説明と練習で終わる恐ろしい教科。チュートリアルが終わるとゲームクリアになって、次のゲームのチュートリアルになる不条理なゲーム性を持つため、達成感が薄いのがゲーム的な欠陥だ。パズルだと割り切り、公式を覚えて地道にクリアしていこう。達成感がないとクリアした気にならない人は、物理を学んでいる人に使い方を聞くなり、お金の計算に使ってみるなり、自分なりの使用方法を見出すとやる気がおきるかもしれません。いろいろ試そう。

とにかく覚えるべきルールが多いため、そこで脱落してしまう人も多い。実は、最低限必要な公式さえあれば、それをパズル的な発想で応用して、解くことが可能だ。ただし、公式を考えた人と同じくらい苦労する。それは、鉛筆を削るために、ナイフの鍛造からはじめるくらいの回り道。苦労の分公式のありがたみがわかるかも。

覚えるルールが多いため覚えゲー的要素も多い

文系のための攻略本

やはりネックになるのは「使いもしないツール」を覚える動機付けになる。ここは、実際に計算を使った人の体験談や、パズルとしての計算をメインにした本を読んでみよう。右で紹介している「ご冗談でしょう、ファインマンさん」は、根っからの文系を自称する私にすら、「物理とか数学とか面白そうかも」と思わせるほどの逸品。もう1つ、「数学にときめく」では公式を使わず、時には公式を生み出しながら問題を解いていく様が見られる。中学レベルの数学で、公式が覚えられずに絶望している人には、ちょっとした希望になることだろう。

ご冗談でしょう、ファインマンさん

←物理学者ファインマンの面白エピソードをつづったエッセイ集。好奇心というのが一種の才能であることを知るだろう。岩波現代文庫（著）R.P.ファインマン、（訳）大貫 昌子

数学にときめく あの日の授業に戻れたら……

←推理小説のような醍醐味も感もある。講談社（著）新井 紀子、（編）ムギ畑

©2001 Keynet inc/NDCUBE co.,ltd

理科 近いジャンル クイズ・パズル

序盤は雑学、後半はパズル要素もあり

小学校の理科で習うことのほとんどは一般教養で、聞きかじりの知識で答えられるものが多い。たとえば、地球が回っていることなど。いまさら天動説を説くような奇特な人もいないだろう。テレビやゲームで聞きかじった雑学知識を試されるあたり、クイズゲームが近いかも。中学高校あたりからは理科というジャンルは生物、物理、化学などに分化してパズル要素が生まれてくる。生物はこれまでと変わらず、教養の要素が高めで進むが、物理と化学はかなり難易度の高いパズルたち。物理を解くには数学が必要で、化学を解くには化学用のルールを覚える必要がある。科目を選択できるときは、自分の得意なジャンルを選ぶと楽しく遊べるぞ。

比較的実生活に反映しやすいジャンルなので、覚えた知識はとりあえず使い道を考えると学習意欲が高まる。魚をさばいて生物的な知識に触れるもよし、物理の知識でパンチの威力を計算するもよし、石けんなどの化合物を作ってみるのもよしだ。

覚えゲーの比率が高いが一般常識で解けることも

文系たちの攻略本

序盤なら、関連書籍を読み漁っていれば、そこそこの効果は期待できる。興味を引きやすいコミックスで探すなら、あさりよしとおの「まんがサイエンス」が該当する。ちょっとブラックなユーモアがあったりと、年のいった人でも楽しく読める1冊。「格闘技「奥義」の科学」は、珍しく体育会系の人向けの物理の読み物。パンチ力の計測方法や、ワンインチパンチの作動原理などに興味があるなら楽しめる。聞きかじりの知識で、握力×体重×スピード＝破壊力の公式を信じてしまった人に強くオススメしておきたい。

まんがサイエンス

←図書館版もあるので、探してみるといい。学習研究社（著）あさりよしとお

格闘技「奥義」の科学 わざの真髄

←技を繰り出す時の物理作用を解く一冊。体育会系にオススメ。講談社（著）吉福康郎

社会 近いジャンル 複合ジャンル

常識・雑学・誤情報詰め合わせ！

一般社会に適応するための知識を学ぶこの教科は、さしずめRPG。シミュレーションRPGだったり、アクションRPGだったりするのに似ている複合教科。複合パターンにクセがあるので、分けて攻略しよう。

歴史 近いジャンル 推理アドベンチャー・クイズ

証言があやふやなアドベンチャー

教える人の好みに歪曲されることが多いため、誰かから教われば教わるほど真実から遠くなるという愉快なジャンルだ。真実が欲しい人は、コマンド総当り気分で、信頼性を疑いようもない資料（当時の第3者が公平な視点から記したものなど）を調べよう。他人の証言を疑い、自分なりの真実を捕まえようとすると、「逆転裁判」ばりのアドベンチャー気分が味わえる。テストの点だけを気にするなら、教わったことをそのまま覚えればOK。覚えるのが苦手な人は、今の自分に関係ある近代から、過去に登っていくように勉強するといい。中世以前は、現代生活にあまり関わらない趣味の世界だ。

自分なりの歴史観を持たないと面白みがない

初心者用攻略本

「ゴーマニズム宣言」幻冬舎文庫、他（著）小林よしのり。まず、歴史を疑うことを覚えるならこれが入門に向いている。十分疑うことを覚えたら、今度は著者を疑うようにすると深みにはまらずにすむ。

上級者用攻略本

「アーロン収容所 西欧ヒューマニズムの限界」中公新書（著）会田雄次。世界が優しくないことを知る1冊。英国紳士が嫌いになるかもしれないが、読後はその感情を水に流し、情報を受け取ろう。

政治・経済 近いジャンル シミュレーション・クイズ

ルールだけのシミュレーション

非常にドラマティックかつ、生活に密着しているSLG。ただし、成人するまではプレイできない。いきなり挫折しそうになるが、大作の発売日を期待するように、教科書にはよく目を通しておこう。プレイできるようになったときに、ルールを知っていると知らないとでは面白さが段違いだ！　経済は政治でいじる部分が大きいので、それぞれ関連付けながらだと覚えやすい。和尚の政治議論もオススメか？

初心者用攻略本

「銀河英雄伝説」徳間書店（著）田中 芳樹。が政治に興味を持つための入門書にいい。ただし、現実政治を考える時に創作の思想に流されることがないよう注意。

ルールを覚えていないと参加時の楽しみが半減

地理 近いジャンル 弾幕系STG・RPG

マップとイベントの暗記科目

基本的には暗記科目。マップ上の位置と、そこでのイベントを関連付けて覚えよう。RPGのフィールドマップを覚えるのや、弾幕系STGで敵のパターンを覚えるのに似た能力が必要とされる。覚えゲー的要素が強いため、ゲーム性を見出すのが困難。積極的にイベントについて調べないと、すぐに飽きてしまうだろう。日本の地理限定なら『桃鉄』で覚え、学校の授業にフィードバックするのがオススメ。

初心者用攻略本

「なるほど世界知図帳」昭文社（編）昭文社編集部。ただの地図を眺めるよりも、各国のスポーツ事情からグルメ情報満載のこれを見たほうがいい。習った土地に他に何があるかを見ると楽しいぞ。

フィールドマップを暗記できる能力がそのまま反映される

まとめ 要はやる気だ

勉強ができるきっかけは、人それぞれに違いがある。学生は勉強が仕事と割り切って、得点を得るために勉強を始めてエースになる人もいれば、ご褒美に釣られて勉強をしてエースになる人もいる。「やりたくねぇー」とへたっているよりも、楽しみ方を見つけるほうがよっぽど健全かつ、効率的だ。オウムのように「勉強しろ」とのたまう父母の皆様も、それを言われて自分がどうしたかを思い出せば、別の方法を考える気になるでしょう？　やる気を出す方法さえ探せば、優等生にジョブチェンジも不可能ではない！

調査して欲しい「テーマ」を募集中

ニンドリリサーチでは、調査して欲しいテーマを常時募集中！　噂の真相から、現代社会のタイムリーな話題まで何でも調査!!　闇鍋跡地に作られただけあって、何でもアリな感じをどんどん強めていくな…。調査して欲しいテーマを思いついてしまった人は、このあて先まで送ってね。闇鍋復活の署名もOKだ!?

●あて先●
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリリサーチ200X」係まで

ハミダシニンドリ ↙上げるだけで難易度はかなり下がるので、1〜9までの計算のパターンの丸暗記がオススメ。（「マッスルのハミダシ」は作者都合のため休載いたします）

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは
10/5 プレゼントは83ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

83ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは10月5日(消印有効)**、当選者は10月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 01、44
×悪い例→ 1、44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外の方は0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。また、誌面に年齢を掲載してもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたがよく使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩攻略してほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、128ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪特集を組んでほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、128ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑫今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んでください。番号は、128ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑬あなたは映画化してほしいと思うゲームはありますか? ある方は、映画化してほしいタイトルを書いてください。また、「こんな映画にしてほしい」など、コメントがあれば自由に書いてください。

⑭あなたはゲームキューブのメモリーカード(メモリーカード59とメモリーカード251)を何枚持っていますか? 持っている枚数の合計を書いてください。

⑮今号の特別付録ファミコンミニ第3弾 究極攻略ガイド」について、あなたの満足度に○をつけてください。また、意見や感想があれば自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	電撃PlayStation
04	HYPERプレイステーション2
05	ザプレ(ザ プレイステーション)
06	ファミ通PS2
07	ファミ通Xbox
08	ドリマガ
09	週刊ファミ通
10	Vジャンプ
11	ちゃお
12	なかよし
13	りぼん
14	コミックボンボン
15	コロコロコミック
16	少年ガンガン
17	週刊少年ジャンプ
18	週刊少年サンデー
19	週刊少年マガジン
20	月刊少年エース
21	学年誌(小学1年生〜6年生)
22	NEW 教育とコンピュータ
23	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GBA専用ワイヤレスアダプタ
05	GC-GBAケーブル
06	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
07	ゲームボーイカラー
08	カードeリーダー/カードeリーダー+
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ドンキーコンガ専用 タルコンガ
15	ニンテンドウ64
16	ニンテンドーDS
17	プレイステーション2
18	プレイステーション/PS One
19	PSX
20	PSP
21	Xbox
22	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
23	Windowsマシン
24	マッキントッシュ
25	その他
26	業務用
27	何も持っていない
28	特に買いたくない

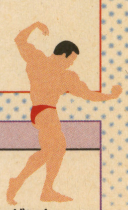


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	22	ゲームソフトファンクラブ
02	ペーパーマリオRPG	23	ニンドリリサーチ200X
03	ポケットモンスターエメラルド	24	マッスルアンケート&読者プレゼント
04	マリオテニスGC	25	【特集】ニンテンドーDS夜明け前 キーマンインタビュー
05	HOMELAND	26	任天堂の質問箱
06	バイオハザード4	27	すすめ!天任家族
07	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	28	どうぶつの森+村じまんフェスタ
08	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	29	スーパーマリオボール
09	まわるメイドインワリオ	30	続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ
10	スターフォックス	31	ロックマンX コマンドミッション
11	マリオパーティ6	32	ドリテク鮮果場
12	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス	33	ドリームキングダム
13	ニンドリ学園COLORS	34	ニンドリスクランブル
14	デス仙人の教えてあ・げ・る	35	みすずリンクのNews DREAM
15	海外あやしいニュース 真実の扉	36	120号記念ちょっとだけ付録グラフィティ
16	ニンドリランキング	37	ランキング研究所
17	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	38	GC&GBAソフト発売スケジュール
18	アドバンス ガーディアンヒーローズ	39	NEXT 2WEEKS
19	ゾイドバーサスⅢ	40	特別付録「ファミコンミニ第3弾 究極攻略ガイド」
20	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀		
21	キラー7		

Vol.117号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ
新潟県/小山和高

②ゲームボーイアドバンスSP
東京都/半沢正徳

③ゲームボーイプレーヤー
徳島県/横山敏紀

④アドバンスムービー「劇場版ポケットモンスターピカチュウのなつやすみ」
埼玉県/針ヶ谷章
静岡県/川越雄介
大阪府/上村英美里

⑤好きなゲームキューブソフト
広島県/神田賢太

⑥好きなGBアドバンスソフト
奈良県/漆畑有希

⑦好きなMTOタイトル1本
長野県/土屋正紘
愛知県/池上宏輝
愛知県/松本紗耶香
兵庫県/堀田稔
愛媛県/宮島光洋
鹿児島県/若松秀幸

⑧ソニック特製ポーチ
東京都/萩原裕樹
神奈川県/前田裕昭
静岡県/中山拓巳
大阪府/油谷史子
兵庫県/藤野麗華
高知県/小谷勝洋

⑨「ザ・キング・オブ・ゲームズ」ファミコン展開図改Tシャツ
愛知県/加藤貴啓

⑩「ザ・キング・オブ・ゲームズ」カンバッジ・ステッカー・ポストカードセット
山形県/櫻井陽平
茨城県/嶋田稜
神奈川県/相子亮介
神奈川県/三枝峻宏
神奈川県/望月雅史
静岡県/鈴木大平
長野県/竹内啓
長野県/田ノ上彩香
石川県/吉川将人
広島県/国政信之介

⑪ぷよぷよフィーバーパンチボール
埼玉県/篠原由佳里
神奈川県/吉田孝幸
大阪府/千原聖矢
(敬称略)

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

編集部においてあった「小学五年生」の「小泉家のおやじ」という漫画にビックリ。ソーリ大臣の小泉ジュンイチローが、どこかで見たことある面々と、どこかで聞いたようなやりとりをデフォルメして見せてくれる風刺漫画で、これが素直に面白い。ただ、ある程度政治のニュースを見ていないと面白さがわからないギャグがメインなので、それが「小学五年生」に連載されていることに驚いたわけです。というか、今の小学五年生はこれを読んで笑えるんでしょうか…。

少し前になりますが、その小学五年生8月号の付録についていた、「小泉家のおやじ」のキャラを使ったすごろくがまたすごい。東京からスタートして日本全国を一周するすごろくで、京都のマスだと「ノナカに毒まんじゅうを食べさせられる。支持率10%ダウン」とか、徳島のマスだと「嫁ミズノマキに嫉妬する。支持率10%ダウン」とか、わかる人が見たら爆笑必至の作り込みです。すごく遊んでみたかったんですが、編集部では誰も相手してくれませんでした…。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2898

差出有効期限
平成18年7月
19日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット

ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM 編集部

Vol.120 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.120

1 2 3 年齢を掲載して OK・NG 4

5 その他の場合

6

7

8

9

10

11

12

13 タイトル

14 枚

15 満足度 良← 5 4 3 2 1 →悪

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

ニンドリ 読者プレゼント

応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切 2004年10月5日

当選発表 NintendoDREAM Vol.123(2004年10月21日発売予定)

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ニンテンドーゲームキューブ

1名

これからもさまざまな期待作がいっぱいのゲームキューブ本体。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

(提供：ニンテンドードリーム)

2 GBアドバンスSP

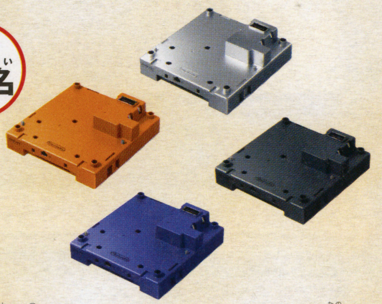
1名

フロントライト搭載で画面が見やすいGBアドバンスの上級機種。全6色の中から希望の色も必ず書いて応募してね。

(提供：ニンテンドードリーム)

3 ゲームボーイプレーヤー

1名



GC本体に取り付けて、TVでGBやGBアドバンスのゲームが楽しめる周辺機器。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

(提供：ニンテンドードリーム)

4 9月30日までに発売される好きなゲームキューブソフト

1名

9月30日までに発売予定のゲームキューブソフトをどれでも1本プレゼント。希望のソフト名をハガキに書いて応募してね。

(提供：ニンテンドードリーム)

5 9月30日までに発売される好きなGBアドバンスソフト

1名

9月30日までに発売予定のGBアドバンスソフトをどれでも1本プレゼント。希望のソフト名をハガキに書いて応募してね。

(提供：ニンテンドードリーム)

6 メモリーカード251

3名

ゲームキューブソフトのデータをセーブするときに、必要となるメモリーカード251を3名様に。大容量なので、残り容量を気にせずゲームで遊べるぞ。

(提供：ニンテンドードリーム)

7 GBアドバンスソフト『ファミコンミニ　ディスクシステムセレクション』シリーズ3本セット

セット2名

人気の『ファミコンミニ』の新シリーズ、ディスクシステムセレクションの全10タイトルの中から3タイトルをセットにしてプレゼント。どのソフトが当たるかは編集部に任せてね。

(提供：ニンテンドードリーム)

8 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード

1名

コードレスで快適なゲームライフが楽しめるワイヤレスコントローラ。振動機能はないけれど、軽くて使いやすいのだ。

(提供：ニンテンドードリーム)

9 ソニック特製ポーチ

6名

GBA本体も入る大きさの、ソニックがプリントされたポーチ。ポーチは写真の青以外にも、緑、ピンク、黄色があるぞ。どの色が当たるかは編集部に任せてね。

(提供：セガ)

10 Nintendo ファミコン＆ディスクシステムMDケース

セット2名

今号のニンドリスクランブルでも紹介している、ファミコン本体とディスクシステム本体をモチーフにしたMDケース。イジェクトレバーやボタンを押すと、スロットに入れたMDが飛び出してくる楽しい機能もついているのだ。

(提供：バンプレスト)

© 2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS © 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

DS キーマン
リレーインタビュー

Nintendo DS 夜明け前

第1回 求む、野心作

遠足の前の晩、楽しみで目が冴えて眠れなかった。
未知の新ハード、ニンテンドーDSの発売を控えたこの貴重な時間を
そんな風に愉しめたら、ちょっと"ぜいたく"だよね。
そこでニンドリでは、DSの発売までに出来る限り多くの
クリエイターやキーマンたちの、DSにかける想いや声を
しっかり、たっぷり届けたいと思います。
一緒に想像を膨らませ、胸躍る時間を共有しませんか。

INTERVIEW

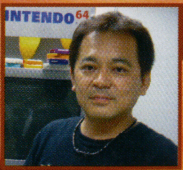
株式会社スパイク

R&D部 ゲームグループ
プロデューサー
金子 裕幸さん

R&D部 ゲームグループ
プランナー
菅原 隆行さん

元気 株式会社

代表取締役社長
浜垣 博志さん



株式会社 猿楽庁

長官
橋本 徹さん

今回のテーマは、ずばり「野心作」。かつてない新体験をもたらす未知のハードにオリジナル作で参入する（株）スパイク、そして初の自社ブランドでの参入となる元気（株）、さらに極秘でDSソフトの開発に関わる（株）猿楽庁を直撃しました。

研修医 天堂独太

TENDŌ + DOKUTA

NINTENDO DS™

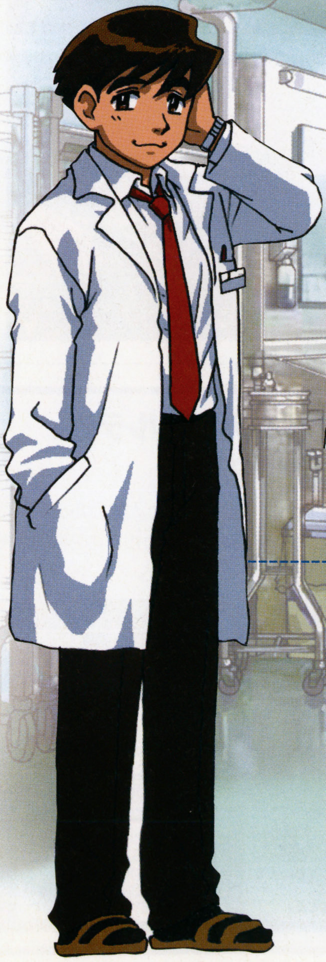
スパイク参入第1弾は、タッチスクリーン活用の病院アドベンチャー

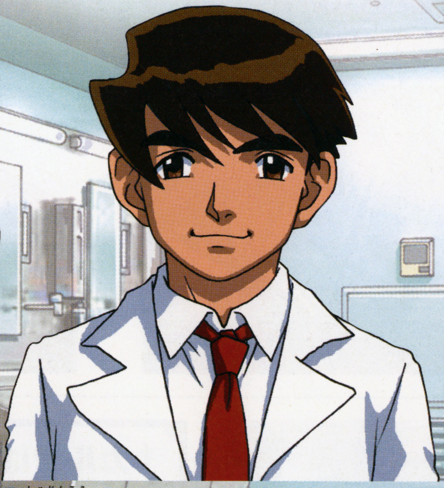
DS			
タイトル	研修医　天堂独太	価格	未定
発売元	スパイク	ジャンル	病院アドベンチャー
発売日	未定	プレイ人数	1人用

ひときわ目を引くネーミングで注目の的となったスパイクの参入タイトルが、急きょ画面写真を公開。DSだからこそ実現できたという画期的なシステムの数々に迫る!

新人医師の成長と心の葛藤を描く人間ドラマ

プレイヤーは名門「聖命医大」の門をくぐった新米研修医、天堂独太。医師としての知識も腕もまだまだ未熟なものの、、助けを求めてやってくる患者を救うことが独太に課せられた使命。タッチパネルを使った触診や手術などの斬新なインターフェィスを使って治療を進めつつ、ひと癖もふた癖もある医師や患者たちとの人間ドラマを繰り広げていくのだ。





主人公
天堂 独太

●お世辞にも一流とは言いがたい『藪医大学』を卒業したばかりの研修医。経験は乏しいがやる気だけは人一倍。困った人がいるとほうっておけない性格で、トラブルに巻き込まれることもしばしば。

←↓名門「聖命医大」にはさまざまな病状の患者が訪れ、運び込まれる。新人研修医の独太に、はたして何ができるのだろうか…?

©Spike All Rights Reserved.

タッチスクリーンで触診し、患者の患部をみつけだす

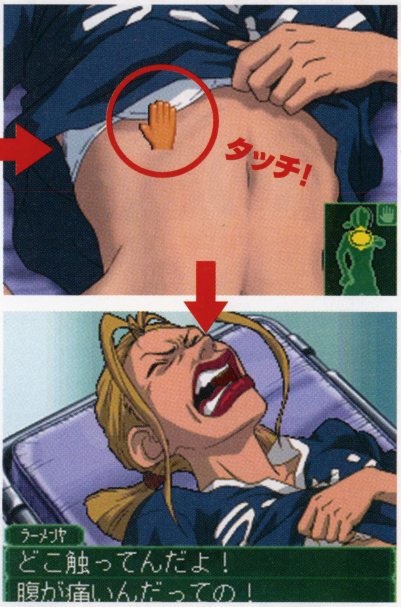
触診とは、患者の体に医師が直接触れて症状を診断すること。『天堂独太』ではこの独特の診断方法を、タッチパネルを使うことでゲームに再現している。画面に表示された体をいろいろ調べると、さまざまことがわかってくる。患者の体に直接触れて、患部を探し当てるだけでなく、圧痛や脈拍などさまざまな症状を読み取っていくのだ。

治療の基本は問診から

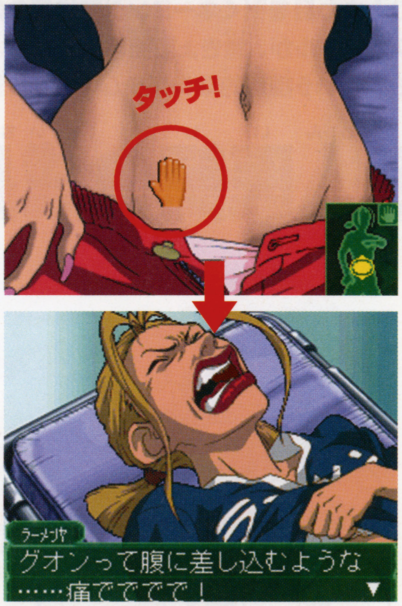
患者の体を直接調べる触診のまえに、まず本人の口から病状を聞く「問診」は、すべての診断の基本。適切なカルテをぶつけて患者とコミュニケーションをとっていく。

↑下の画面で体を触診。触る場所によって、患者の反応が変わるのでそれを読み取るのだ

▶画面をスクロールさせて患部を探っていく



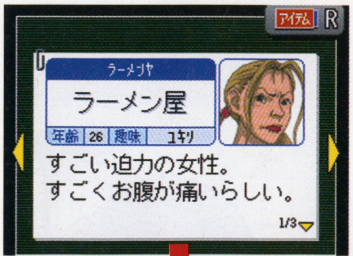
↑見当違いのところを触ってしまったので、怒られてしまった！

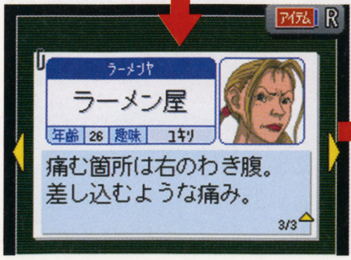


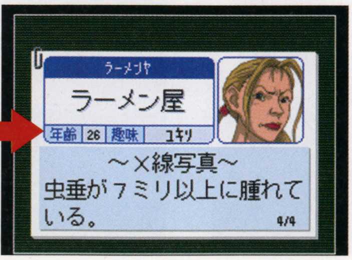
↑このあたりが痛いようだ。症状もくわしく聞いてみよう

問診や触診を行うと、カルテが書き換わっていく

ADVパートで問診や触診をすると、患者のカルテが作成される。このカルテは、診断の進行状況によってくわしく書き換わっていく。患者のカルテの内容が確定し、またオペ（手術）に必要なカルテがそろうと手術シーンに入る。カルテが充実することで、より的確な執刀が行える。





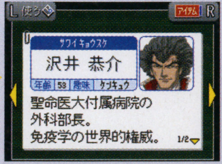


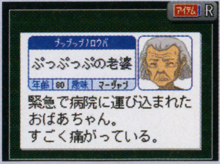
↑最初は「お腹が痛い」だけだったカルテの内容が、具体的な症状になり、最終的に病名が判明

カルテはアイテムカルテと人物カルテの2種類

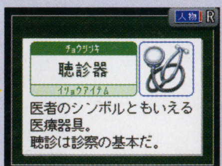
カルテには患者の病状などをまとめた人物カルテと、医療器具など使って効果を表すアイテムカルテの2種類がある。場面に応じて使い分けていくようだ。

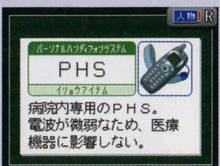
人物カルテ





アイテムカルテ





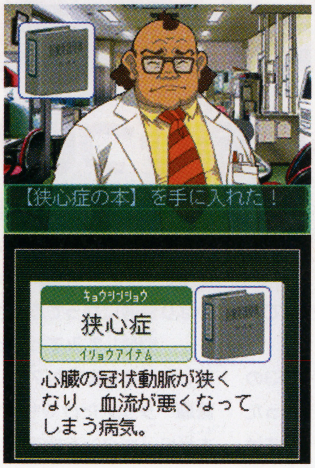
カルテを使って情報収集し、ストーリーを進めていく

ADVパートではカルテは患者本人への問診だけでなく、病院にいるほかの医師や患者にぶつけることでヒアリングすることができる。新たに重要な情報がわかったり、別の新たなカルテを入手する場合がある。病気の完治のためには、さまざまな情報を得ることが大事なのだ。

➡カルテは基本的に下部スクリーンに表示され、いつでも見ることができる

⬅他の患者のことをヒアリングしようとカルテを使うと…

▶手元のカルテをぶつける



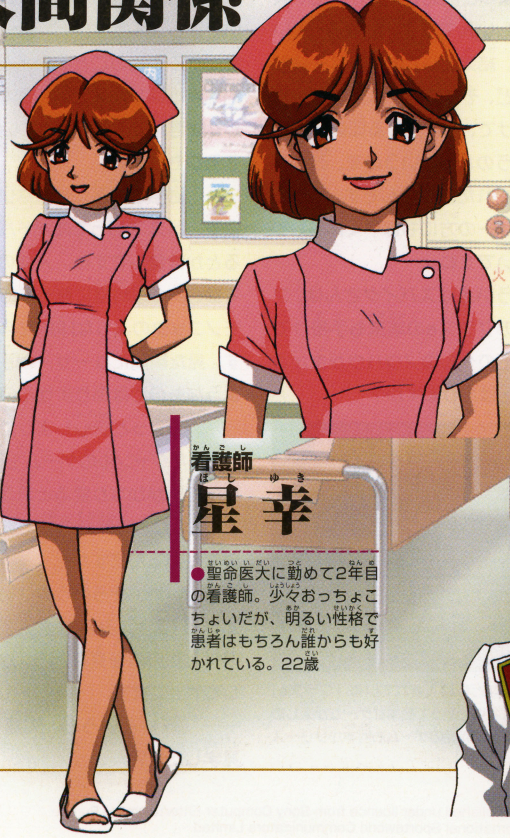
⬅助言とともに、患者のカルテが書き換わり、患者の治療に役立つ本（アイテムカルテ）を入手することができた！

✝そしていよいよ手術へ・・・

手術シーンでは、そこまでに作成したカルテを参考にしながら、適切な執刀、処置を施していく。このとき独太が判断を誤ると、患者の命にかかわることも。推理力・判断力を駆使して、手術を成功させるのだ。

⬅⬇もし誤った処置をしてしまうと、患者の命にかかわる最悪な事態も。頭と指先をフルに使う必要がある

研修医 独太をめぐる
人間関係



看護師
星 幸

●聖命医大に勤めて2年目の看護師。少々おっちょこちょいだが、明るい性格で患者はもちろん誰からも好かれている。22歳

ベテラン看護師長
フローレンス・真紀子・桜田

●豊富な経験で未熟な独太や幸を支える。生粋の日本人だが、なぜフローレンスと名乗るのかは不明。60歳

聖命医大病院 外科部長
沢井 恭介

●免疫学において世界的な権威を持つ名医。神々しいまでのオーラを放ち、周囲の尊敬の念を一手に集めている。55歳

KEY MAN INTERVIEW
キーマン インタビュー

『研修医 天堂独太』プロデューサー
金子 裕幸さん（左）
●株式会社スパイク R&D部 ゲームグループ プロデューサー。任天堂との交渉を務める。代表作はバイクレースゲーム『RS』シリーズなど。

プランナー
菅原 隆行さん（右）
●株式会社スパイク R&D部 ゲームグループ プランナー。今回が処女作とのことで、楽しさと苦しさが半々の毎日を過ごしているとのこと。

Spike®

株式会社スパイク
●1991年、前身である出版メディアから出発。『WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～』『ファイヤープロレスリング』『爆走デコトラ伝説』など根強いファンに愛される人気シリーズを擁しつつも、オリジナルの野心的なタイトルを次々とリリース。近年の代表作としては、グラビアアイドル・インリンのちょっと過激な宣伝が話題となった『michigan』や、カプコン、ドリームファクトリーとのコラボレーションタイトル『クリムゾンティアーズ』などがある。

病院ものアドベンチャーに結びついたタッチスクリーン

―― DSのラインナップの中で、ひときわ目をひくネーミングですよね！

金子 ありがとうございます（笑）。じつは最初『任天独太』というアイデアもあったのですが、名前っぽくないなぁ…ということでこのタイトルに落ち着きました。

―― 異色なテーマですけど、開発のきっかけは？

金子 DSで今までとは違うものを作ろうっていう話から始まったんですけど、やっぱり当初はなかなかしっくり来るものがなかったんですよ。でもそれと別に、以前から弊社で病院もののアドベンチャーができないかという企画が挙がってまして、タッチスクリーンを利用すれば今までにない形で作ることができるんじゃないかと。そこでパッと結びついたんです。

―― 最近よく見られる医療ドラマとかコミックの影響も？

金子 そうですね、それもありますし、あとすごく古いんですけど、『LIFE＆DEATH』っていうPCのゲームで手術のシミュレーションがあったんですけど、ああいう形のものを違うアプローチで出せたら、センセーショナルな形になるんじゃないかと考えていたんです。

――『LIFE＆DEATH』は本格的な手術で、描写がリアルだったような…。

金子 そうですね。だからDSでは、タッチスクリーンでなら確かにできそうだけど、現実問題どうなんだっていうところもあって。そこで手術以外にも、触診とか同じ医療分野での違うアプローチを考えてみたんです。

開発してみてわかった2画面を使う難しさ

―― 現在何人くらいで開発されてるんですか？

金子 7人くらいですね。5月のE3のタイミングから本格的に取り掛かったので、まだ半年も経ってないんですけど。もちろんそれまでにある程度の準備をしていて、E3で実機でチェックできるようになったので、そこから毎日全開でやってます。

―― DSの開発は、従来のゲーム作りとはやはり違いますか？

菅原 そうですね。画面が2つあるので、視点の動きも計算して作らなければいけないんですけど、そういう部分ではかなり気を使ってます。

金子 僕たちもデュアルスクリーンは初めてですが、手にとられるプレイヤーのみなさんも初めて体験することになると思うんですね。じつは僕、結構とまどってしまったんですよ。でも、子供たちのほうが視野が広いし適応力もあるので、すぐに使いこなしてしまうんでしょうけど（笑）。

―― なるほど、その辺は実際に触ってみなければわからないところですね。

菅原 ですから、上の画面でキャラクタのやりとりがあって、すぐ下見て、また上見て…、っていうのはやめて、基本的にどちらか一方に集中させつつ、もう一方でカルテとか、あくまでサブ的な情報を表示するっていうスタイルにしています。

金子 これまでのアドベンチャーゲームの場合、アイテム選択画面なんかはいちいち切り替えなければならなかったんですけど、今回はそれがないので、かなり快適になってると思います。

―― 開発してみてわかった楽しさや嬉しさはありますか？

菅原 タッチだけでも楽しいですね、本当に。「ボタンを押す」ことと「画面にタッチする」ことは行為としては同じなんですけど、画面をタッチしてリアクションが返ってくることで、新鮮な感覚や驚きがあるんですよ。

金子 ちょっと開発しただけでも、実機上で楽しいんですよ、触れるっていう感覚が。結果としての行為は一緒なんですけど、そこにいたるまでの過程が違うだけで、脳に伝わる印象がこんなにも違うのかっていうのを、改めて思い知らされた感じなんです。だからぜひユーザーの方にもはやく体験してもらいたいですね。

―― そういえばスパイクさんは、ファミレスのプラスeの端末も手掛けてますね。そのへんのノウハウが生かされてることはありますか？

↑ファミレスなどに導入されている「プラスe」は、タッチパネルを使って簡単なゲームが楽しめる端末。スパイク開発のゲームも何本かリリースされている

金子 たしかに、タッチパネルの動作や仕様はプラスeのほうでノウハウを積んでいたんで、導入はスムーズに進めることができたと思います。2点同時押しができないとか、仕様を理解してないとわからないことが結構あるんですよ。

手術シーンなどの描写は見た人が引かない程度に

―― 手術シーンでは、血や内臓はどの程度まで表現されるんですか？

金子 どの程度までという表現が難しいところなんですけど、ゲームを遊んでくれる年代のことを考えると、直接的な表現はひかえて間接的な表現、もしくは言葉でうまく補っていく形にはするつもりです。

―― 過激な描写にはしない、と？

金子 メスで切って血がドバーっと出るとかは無しですね。人体の表現としては、よく理科室に飾ってあるようなモノコックのような印象を与える形です。見た瞬間にユーザーが引いちゃうようなものではありませんので（笑）。

―― ちょっと安心しました（笑）。こういったジャンルのゲームを作る場合、専門知識がかなり要ると思うんですけど、もしかして開発の方にお医者さんの卵がいるんですか？

菅原 いや、そういうのはいないんですけど（笑）。みんな素人ですけど、取材とか資料を見ながら、かなり苦労してやってます。

―― 取材というと、実際に手術を見学したり？

© 2004 Spike All Rights Reserved. © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published under licence from Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communicators Limited.

スパイクの近年のおもなタイトル

■WRC3　PS2

FIA世界ラリー選手権公認のシリーズ最新作。微細なマシンの内部パーツからコース全体まで、あらゆるものが緻密に造られている。

■クリムゾンティアーズ　PS2

迷宮と化した東京を格闘と武器で攻略していくファイティングRPG。ドリームファクトリー、カプコン、スパイクのコラボで実現。

■michigan　PS2

TVカメラマンとして女性記者と共に事件を追うADV。道徳観が問われる過激な設定、18歳未満閲覧禁止のムービーなどが話題に。

菅原　さすがにそこまではできなかったんですけど、一応ビデオを見て研究したりとかはしてます。あとは、聴診器みたいなものも買って、開発の人間みんなでチェックしつつ。

――　ということは、みなさんさぞ詳しくなったのでは…？

菅原　そうですね（笑）。でも作り手の知識も重要なんですけど、それをプレイヤーにどこまで伝えるかも難しいんです。たとえば最近のコミックだと結構読み手に投げっ放しなんですよ。ただ、そういう投げっ放しな部分も雰囲気を出すためには必要な部分なので。あまりにも詳しく説明しすぎるとかえって幼稚になるし、そのへんのさじ加減が難しいですね。

――　プレイヤーは医学を学ぶためにプレイするわけじゃないですからね。

菅原　そうなんです。ただどんな人でも健康には興味があると思うし、病院を舞台にする以上は、やっぱりうんちくも必要になってくるので。どこまでそのあたりを入れて、どこまで病院らしく、プレイヤーのわかる言葉で説明してあげるか、そのあたりのバランスを練りこんでいます。

医者としての心の葛藤をドラマでしっかり描きたい

――　このゲームを電車で遊ぶ人もいるでしょうけど、周りの人はまさか電車でオペやってるとは思わないでしょうね（笑）。

金子　ははは。そういった電車で遊ぶときどうしたら快適にできるか、最初いろいろ想定してたんですよ。電車の揺れで手術を失敗しないかなぁ、とか（笑）。本当はつり革につかまりながら、片手プレイとかできるのが理想なんですけど、DSの場合タッチペンを使うので、なかなか難しいんですね。

――　ちなみにゲーム中で手術を失敗するとどうなるんですか？

菅原　いまのところは、ゲームオーバーになりますけど、それほどやり直しがつらいものにはならないと思います。

――　このゲームの場合、タッチペンよりも指で直接遊んだほうが雰囲気出そうですね。触診なんかとくに。

金子　それももちろん可能です。タッチペンだけにこだわるとどうしても場所を選んでしまうんですけど、本当にどこでもできるアドベンチャーゲームという形を目指してます。

――　触診や手術といった医療シーンは、ゲーム中にどのくらいの割合で盛り込まれるんですか？

菅原　ゲームとしては、ドラマのほうに重きを置く形になってます。お話が章仕立てになっていて、それぞれのクライマックスに手術を行って患者を救う、といった構成です。

――　お話はちょっと大人向けになるんでしょうか？

金子　うーん、人間ドラマがメインなので、たしかに物語としては大人向けになってるかもしれませんね。人間ドラマに手術を交えて、医者としての心の葛藤みたいなものをプレイヤーに感じてもらいながら話を進めていくという感じです。

スパイクの意味は「やんちゃ」とんがった部分をさらに鋭角に

――　今回初めてのDSにオリジナルタイトルでの参入になりますが、結構勇気が必要だったのでは？

金子　そうですね。DSの場合ユーザーから見ても任天堂さんからしても新しいハードという打ち出し方をしてたんで、弊社としても、本当にまったく新しいものでチャレンジしたいという気持ちもあって、完全オリジナルで行くというのは初めから決めてたんです。

――　スパイクさんは、PS2では結構センセーショナルなタイトルを多く出されてますよね。

金子　うーん、そうですね（笑）。

――　そこが「スパイクらしさ」みたいなところはありますよね。

金子　「らしさ」を言葉で言うのは難しいんですけど、スパイクって社名はじつはスラングで「やんちゃ」って意味なんですよ。社名からしてそうなんで、「スパイク流」みたいなスタイルは確かにあると思います。

――　宣伝ひとつとっても、インパクトのあるものが多いですよね。

金子　そうですね。でも決して奇をてらうわけじゃなくて、他とは違うとんがった部分を、さらに鋭角にしたいという意味で意図的に狙ってますね。埋もれたどんぐりの背くらべ、みたいなことは絶対したくないんですよ。

――　そういう意味では、このタイトルもつかみはOKですね！

金子　ありがとうございます。そういう意味でも『天堂独太』は本当にスパイクらしさが出せるタイトルだと思うんですね。あとはタイトルから連想されるイメージと、実際手にとったときのイメージが、どのくらいギャップを出さずに伝えられるかというのが今の心配なところではあるんですけども。

――　ところで、アトラスさんからも医療をテーマにしたDSタイトルが出るのはご存知ですよね。

金子　正直ビックリしました（笑）。本当に偶然なんですけどね。

――　アトラスさんのDSタイトルはSF色を強く取り入れたものということで、本質的には違うもののようですが、やっぱりちょっと意識するところもありますか？

金子　まったくない！　とは言えませんね（笑）。同じ医療ものということで、同じように見られてしまうところはあるんですけど、アプローチはお互いまったくの別のものになりそうなので、いい意味でDSを一緒に盛り上げていければと思ってます。

新々づくしの未知のハードを一緒に楽しんでいきたい

――　DSに期待することは？

金子　感覚的に新しいハードっていう気はすごくするんですよ、実際に開発機材上でプレイしてみても。だから今までにないゲームも今後どんどん出てくるんだろうなと思います。とくに携帯ゲーム機っていうことを考えるとすごく斬新なハードなので、今後どんなゲームが出てくるのか楽しみですね。

――　発想が新しいのでクリエイターも新鮮に楽しんでアイデアが出せるところはありませんか？

金子　そうですね。ただ実際弊社でもアイデアはあるんだけど、あまりにも斬新過ぎて、これを本当に形にしてしまっていいんだろうかというのはいくつもあります。正直まだその一線を踏み越える決断の手前という感じですね。

――　それは商品として発売する、という意味で？

金子　そうですね。まったく新しいコンセプトのハードで、そこにまったく新しいアイデアのゲームを出した場合、ユーザーがどういう反応をするのか前例がないわけで。そこでまず今回の第1弾で、そのあたりを探っていきたいと考えています。

――　最後に、読者にひとことお願いします。

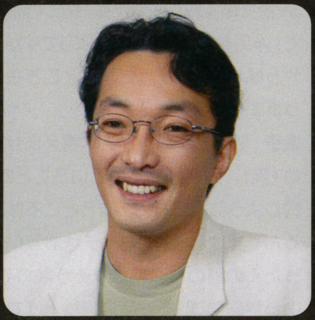
菅原　まだ未知の新ハードということでみなさんの期待も大きいかと思いますが、それを裏切らないようなものを作りたいと思っています。

金子　作る側からも遊ぶ側も新々づくしですけど、それを思う存分楽しんでほしいですね。

© 2004 Spike All Rights Reserved. © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. © 2004 Spike All Rights Reserved.

KEY MAN INTERVIEW

キーマン インタビュー



元気株式会社　代表取締役社長

浜垣 博志さん

●大手ゲーム会社での開発者歴を経て1990年に独立。設立から14年目の現在もなお、開発の現場で自ら プログラムを手直しすることもしばしばあるそう。

家庭用ゲーム機ではこれまでPS〜PS2をメインプラットフォームとして展開してきた元気、携帯ゲーム機に本気の挑戦!!

DS参入タイトル
- ■発生川探偵事件簿（仮称）
- ■LIVING HIGH↑KILLING LOW↓（仮称）
- ■街道RACINGバトル（仮称）

Genki

元気株式会社

●1990年の設立からスーパファミコンをはじめ数多くの家庭用ゲームの開発を手掛けてきた職人集団。96年に元気ブランドとして初めて『首都高バトル』をリリース、高い技術力と独自性のあるゲームを世に送り出し続けている。代表作として『首都高バトル』『街道バトル』などのレースゲームのほか『剣豪』シリーズなど歴史アクション物も新たに定着。また近年は携帯電話のゲームコンテンツ「元気スーパーゲームランチ」が人気を博すなど、幅広い展開を見せている。

元気ブランド以前から深く長い任天堂ハードとの関係

―― ちょっと意外だったんですけど「発売元：元気」として任天堂ハードをやるのは今回が初めてなんですね。

浜垣 そうですね、開発は何度もしていたので自分でも気付かなかったんですけど。初期のGBAで戦略系のゲームをやったのが最後だったかな…。

―― さらにさかのぼるとN64で『超空間ナイター プロ野球キング』や『マルチレーシング』（ともに発売元：イマジニア）の開発もされてますね。

浜垣 任天堂さんの新ハードが出るたびにいつも研究はしてて、初期の頃からハードのテクニカルな部分を任天堂さんと一緒に解析したりしてるんです。で、DSもそろそろ形が見えてきたとお聞きしたんで、じゃあ触らせてくださいよ、ということで始まって、任天堂さんからも何か作ってみない？ とか言われて。

―― 任天堂からのラブコールも受けて、というわけですね。

浜垣 ハード自体2画面とかタッチパネルとか、クリエイターの創作意欲をくすぐる構成ですし、やってみようということになって。非常におもしろいハードだと思います。

早い時期からポリゴンに挑戦し、ノウハウを蓄積

―― 「元気」の社名の由来は何なんですか？

浜垣 うーん、じつはあんまりないんですよね（笑）。みんなが元気だからつけました、みたいな感じで。

―― ロゴマークが特徴ありますよね。なんか落書きみたいな（笑）。

浜垣 この毛みたいやつの両側は耳なんですよ。じつは、息子が3歳のときに描かせた僕の似顔絵なんです。もういまは中学3年になって僕よりすごいゲーマーになっちゃってますけど（笑）。

―― そうなんですか（笑）。浜垣さんご自身もゲームはやられますか？

浜垣 僕ね、オタッキーなゲームしかハマらないんですよ。どちらかというと、シミュレーションゲームが多いですね。

―― PC系ですか？

浜垣 そうですね。頭を使うのが好きで。昔最初に働いていた会社でバイクや戦闘機に乗る体感ゲームに携わってきたんですけど、その後別の会社に移ってシミュレーションゲームを作ってから、ハマるようになりましたね。

―― なるほど。元気といえばやっぱり『首都高バトル』のイメージが強いですけど…？

浜垣 やっぱりレースもののイメージが強いでしょうね。最初に元気を立ち上げてから初めて作り始めたのも、スーパーファミコンのレースゲームだったんです。

―― 当時からレースゲームのような3Dものに強かった？

浜垣 かなり初期の頃からポリゴンに挑戦してノウハウを積んできたので、3Dものは得意だったんですね。昔、ポリゴンハードじゃないメガドライブでもワイヤーフレームでフライトシミュレータを作ったりして。それで本格的に元気ブランドでやり始めたのがPSの『キリーク・ザ・ブラッド』からですね。あれはPSのかなり初期のソフトなんですけど、短期間で一気に作った記憶があります（笑）。

―― ポリゴンのロボットアクションですよね。ゲーム機でここまでできるのか、と驚いた記憶がありますよ。あの頃から元気のスタイルとして、ハードの持つ性能をフルに使いきって作る、みたいなところがありますよね。

浜垣 そうですね。ただうちの場合、ポリゴンとかの見せ掛けの要素技術よりも、ゲームとしての面白さや企画を優先してはいるんです。ゲーム本来の面白さが新しいものを追求していかないと、ユーザーも飽きてきちゃうじゃないですか。

―― 確かに、今のゲームの市場にもそういう一面はあります。

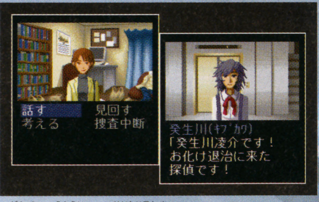
浜垣 今は、新しいものに挑戦して打ち出していくのがしづらい環境にはなってますね。売れなかったときのリスクがあまりにも大きすぎるんで、僕らみたいな中小企業には、なかなか…。

―― そんな中、携帯電話のコンテンツにかなり力を入れてるようですね。

浜垣 そうですね。おかげさまでそれぞれ好評です。遊べるゲームの本数も100本以上、いろんなジャンルのゲームを全部そろえてますから。

―― ポリゴンを駆使したハイエンドなゲームと、携帯電話の軽いコンテンツ、両極端な2本柱を両立しているわけですね。

浜垣 やっぱり据え置き型のゲームは1年半がかりとかどうしても規模もでかいものになっちゃうんですけど、携帯コンテンツのほうは短期間でさまざまなものをどんどん作れるんで、ぜんぜんスタイルも違うんですね。携帯のほうは実験もいろいろできるし、これからどんどん性能もよくなっていきますんで、さらにおもしろいことができそうですけど。



↑元気の運営する携帯電話コンテンツ「ゲンキモバイル」は各機種で展開。なかでもボーダフォン、auで遊べる推理アドベンチャー『探偵・発生川凌介事件譚』は第6作まで登場し、とくに若い女性に人気だとか

DSは最初オーソドックス、徐々に挑戦的なものを…!?

―― 今回のDSの3タイトルですが、それぞれ簡単に紹介してもらえませんか？

浜垣 まず、『発生川探偵事件簿』は、もともと携帯電話で好評のアドベンチャーシリーズですね。

―― 『発生川〜』は前号で任天堂からの発表があったとき、元気さんのホームページをチェックして、編集部でもみつけたんですよ。開発の方の連載コラムが6月で最終回になって「新たな展開に挑戦するため」みたいな内容になっていたので、これはDSに違いないな…、と。

浜垣 なるほど。それは多分シナリオ

作りで忙しくなったんでしょうね(笑)。

―― でも、携帯からゲーム機へというパターンは珍しいですね。逆の移植はたくさんありますけど。

浜垣 そうかもしれません。携帯コンテンツの『発生川～』は、最初普通のアドベンチャーかなと思って遊ぶと、どんどん引込まれていって、結構泣けるんですよ。お話がよくできていて、遊んだ方みなさん泣いてらっしゃる。携帯コンテンツの反響では、女性ユーザーから「泣きました」ってメールが山のように届くんですよ。

―― それほどの人気タイトルとは…！いまGBAで『逆転裁判』がヒットしたこともあって、アドベンチャーが再び脚光を浴びてますよね。

浜垣 ゲームとしては昔からあるオーソドックスなスタイルなんですけど、やればおもしろいし、ストーリーを純粋に味わってもらうためのゲームなんですね。だからモバイルで遊べる気軽さをユーザーもちょうど求めてた、みたいなところはあると思います。

―― なるほど。そして『LIVING HIGH！KILLING LOW↓』は、意味深なタイトルですが…？

浜垣 そのタイトルは、僕も中身はまだ詳しくは知らないんだけど(笑)。まだ秘密ということで…。

―― うーん、残念。でも、いろいろ想像が膨らみそうなタイトルですよね。

浜垣 そうですね…。それから『街道RACINGバトル』は、うちの看板のレースものです。

―― これはやっぱりDSならではの新しい体験を仕込んでるんでしょうね？

浜垣 そこはまさに、日夜考えているところなんですけれども(笑)。2画面だし、どうしようかな～、と。

―― 視点が2つ同時で進行するとか？

浜垣 うーん…、そこらへんは、まだ内緒ということで。ただ僕らのやってるレースゲームは、他のレースゲームと違ってドライブシミュレータじゃないんですよ。歴代の『首都高バトル』『街道バトル』シリーズからずっと、「ライバルを倒す」っていうのがメインの部分なので。ライバルを倒すためにお金を稼いでチューニングして、というところは、RPGみたいなものじゃないですか。

―― たしかにカーバトルも戦闘みたいで、レースゲームの形をしたRPGみたいなところはありますね。自分のマシンを成長させていく要素も含めて。

浜垣 ですね。育てることの面白さを重要視して設定してるんですよね。かといって普通のRPGみたいに、始めたら30分くらいやり続けないといけないってことはなくて、一戦一戦が短いから気軽にできる。おそらく今DSで出ているラインナップの中では、異色の本格レースRPG、みたいな方向性で個性を出していけるんじゃないかと思っています。

―― なるほど。それぞれいつ頃の発売を目指しているんですか？

浜垣 うーん、この中でいちばん早いのは『発生川～』でしょうね。『街道バトル』はまだまだ先(笑)。でもできるだけ早く出そうと頑張ってますので！

―― 新しいハードですから、試行錯誤も多そうですね。

浜垣 とにかくまだ手探りしながらの開発なので、最初からタッチパネルであるとか、2画面であるとか、その辺を十分生かしきれるかは正直難しいかもしれません。おそらく最初に出る『発生川～』はわりとオーソドックスなシステムかもしれませんけど、何作かやって特性をつかめてくれば。

―― やはり、これまでの開発のスタイルとはぜんぜん違う？

浜垣 ゲームに対する「考え方」について、チャレンジしていかなければいけない部分が多々あると思います。その部分をクリアするのにやっぱり時間がかかると思うんで、ハード発売時期に早く出すタイトルはわりとオーソドックスに、時間をかけるタイトルは挑戦的に、という作り方になるとは思います。

レースゲームの主力が小中学生に移っている!?

―― DSにゲームを出すにあたって、若年層向けを意識したりしますか？

浜垣 いや、うちの場合それはないですね。本当はビジネス的にそういった層を狙って作るのもいいのかもしれないんですけど、うちはわりと高い年齢層をターゲットにしているんで。それにハードを最初に買うのは、結構高めの年代になるんじゃないかと思ってますし。

―― なるほど。それでも携帯機ということで、これまでの元気のユーザーとは若干違った層が増えそうですね。

浜垣 そうですね、それはあると思います。でも最近すでに、うちのレースゲームの主力ユーザー層はじつは小中学生に移りつつあるんですよ。

―― そうなんですか？

浜垣 届くお便りとかメールとか掲示板への書き込みなんかを見てると、かなり多いですね。なんでキミたちそんなにクルマのことに詳しいんだ？ってくらい。

―― なぜなんでしょうね、それは？

浜垣 たぶん『頭文字D』とかのアニメの影響じゃないかな、とは思ってるんですけど。それで小中学生の目線に立って作るのというのもアリなんだろうけれども、みんな別にそういったものを求めてるわけじゃなくて、背伸びみたいな感じで大人に憧れてるんだと思うんです。だからこっちは変に構えないで「おまえら勝手についてこい！」みたいな兄貴分のままのほうがいいんじゃないかと(笑)。

―― なるほど。

浜垣 もちろん完全にぶっちぎるわけにもいかないので、メニュー表示とかそのへんは英語表記からカタカナ表記に変えるなどの配慮はもちろんしますけれどね。

DSをいかに生かすか。お互いの刺激が業界の活性化につながる

―― 元気がDSに期待することはなんですか？

浜垣 とにかく、たくさん売れて欲しいですね。もちろん海外でも。あとネットワーク対応なんかもどういう展開をされるのか非常に気になります。任天堂さんのほうである程度の準備をしてもらえるなら、オンラインもぜひやってみたいですね。

―― DS参入にあたっての意気込みをひとことお願いします。

浜垣 いま現在で70本以上ゲームが発表されてるじゃないですか。みんなきっとDSをいろいろ考えて使ってくると思うんですよ。それを受けて僕らも考えて作るんで、いい意味で業界も活性化していければいいですね。それがいちばん期待しているところだし、僕らも頑張ろうと思っているんです。

―― 文字どおり「元気」に頑張ってほしいですね！

浜垣 とにかく乞うご期待、ということで。今回のタイトルはすべて他社とは違ったアプローチをしていきたいと思ってますので。最初のやつはわりと地味なタイトルではあるんですけど、すごく面白いし、きっと泣けるので、ぜひ楽しみにしていてください！

DS夜明け前 DSキーマンリレーインタビュー

元気の近年のおもなタイトル

■首都高バトルシリーズ PS2ほか

走り屋同士のストリートバトルを再現した「SPバトル」という独特のシステムが人気のレースゲームシリーズ。ライバルカーを抜き前を走っているとライバルのSPが減り、逆にライバルに抜かれると、プレイヤーのSPが減っていく。距離が離れるほどSPが早く減っていき、どちらかのSPがなくなることで勝敗が決まる。

←『首都高バトルOnline』(Windows専用)はネットワークを介しての通信対戦が可能

■風雲 新撰組 PS2

陣形・連携・受けといった独自の剣術アクションを確立した時代物。新撰組の熱き志士と共に幕末の動乱を戦い抜いていく。

■玉繭物語2 PS2

スタジオジブリ作品などを手掛けた近藤勝也さんをキャラデザインに起用した、幻想的な世界観のファンタジーRPG。聖魔(モンスター)を繭に封印し駆使する繭使いの物語だ。

© 2004 GENKI © 2004 GENKI CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2003 Konami Computer Entertainment Japan.Illustrated by Yoji Shinkawa. © 2004 GENKI ALL RIGHTS RESERVED.
© 2001 GENKI ALL RIGHTS RESERVED.

KEY MAN INTERVIEW

キーマン インタビュー

猿楽庁 長官

橋本 徹さん

●1962年、兵庫県生まれ。任天堂時代に、マリオクラブの仕事に関わる。1997年に猿楽庁を設立。ゲーム業界ではとても顔が広く、ゲームへの愛は海よりも深い熱血漢。

ゲームを面白くする会社「猿楽庁」。そこではなんとDSソフトの開発に関わっていると聞いて、橋本長官を直撃したぞ！

DS協力タイトル
- ■アクションぽいもの（企業秘密）
- ■アドベンチャーぽいもの（企業秘密）
- ■その他つかみどころなし（企業秘密）

猿楽庁

さるがくちょう

株式会社 猿楽庁

●1997年設立。ゲームソフトのチューニングが主な仕事。ゲームメーカーから委託された、ゲームの企画や開発中のソフトを検証・分析し、「さらに面白くするため」の提案を行っている。「猿楽庁」の由来は、もともと仕事場のあった「渋谷区猿楽町」。名付け親はコピーライターの糸井重里さん。なお、猿楽庁の情報はホームページで読むことができる。ゲーム業界に顔の広い橋本長官の日記のコーナーもあって、多忙な日々を垣間見ることもできるのだ（http://www.sarugakucho.jp）。

猿楽庁が開発に関わるDSソフトは3.5本!!

DSのアイデアを考えること自体がすごく楽しい

タイトルなどはまったく明かせないんですけど、猿楽庁としては3.5本くらいのDSソフトの開発に関わっています。それらはすべて別々に動いています。

そもそも「ニンテンドーDSって何？」という話からしないといけないと思うんですけど、「任天堂はすごいものをゲーム業界やクリエイターに対してぶつけてくれたよな」という印象を持っています。「新しい遊びにチャレンジしようよ」という命題が出されたような。

だからクリエイターたちはみんな、知恵をしぼっていろんな新しいことを考えようとしているわけですね。でも、そこで試行錯誤すること自体がとても楽しかったりするんです。具体的には何にも言えないんですけど(笑)。「こんなことできるんちゃう？」とか「こうすると面白いよね」ってみんなで考えること自体が面白いんですね。今まで堅くなった脳みそを柔らかくするような感じ。しかも、参加者たちの目はまるで小学生みたいにキラキラしていて、面白いネタを出したもん勝ちのような雰囲気があるんですよ。

でも、そこで考えたことがDSで動くのか…。実際、打ち合わせの隣でプログラマーがアタマをかかえて悩んでいたりするんですね。で、ボソッと「それ、厳しいです」って言うから、「うそ。それはできるやろ」と言い返したり。そういうやりとりも含めて、DSは面白いハードなんです。このようなことって、ファミコンの黎明期に「ボタンを押したらキャラクターが飛んだり跳ねたりするんだよ」と言いながら、新しいゲームをどんどん生みだしていった状況に近いのかもしれませんね。

●

ニンテンドーDSの特徴のひとつに2画面がありますけど、これって必然性から生まれたものじゃないと思うんですね。「メモリーが足りないから2倍に増やそう」という感じで、「ゲーム画面が足りないから2画面にしよう」ってなったワケじゃない。「2画面あれば何か面白そうなことができそうだ」という考えから生まれたものだと思うんです。それも「面白そうなことができる」という断定ではなく、「できそうだ」と。だからこそ、自分たちが試されているとも感じるわけですね。

でも、DSソフトの開発に関わっている人々はみんな言ってると思うんですけど、「2画面をどう見せるんだ？」と。実はこれ、すごく大きなテーマなんです。そこには「発明」がないとダメだと思うんです。RPGではマップが表示できるとか、レースゲームではミラーになるとか、そういった誰もが思いつきそうなものではなく、やっぱり発明が必要なんです。

そこで僕らも「どうしましょう」ということで、いろんなクリエイターと一緒に考えてるところです。どうすればみんな気持ちがいいんだろうって。だって、ヒトって2つの画面を同時に見ることなんてできないでしょう。「どういう状態なら2つの画面を同時に認識できるのか」ってことは、学者さんに検証してもらう必要があるかもしれないんですが、そのへんはすごく悩むところなんですね。

もちろん、両方の画面を同時に見るようなゲームのアイデアもあるんですよ。たとえば、2コイチのような感じ。つまり、テレビ画面を横に半分に割った感じにして、ボールが上と下を行ったり来たりするようなゲーム。ほかにも、大きなキャラクターが両方の画面に映っていて、それを真ん中の線でしきられているようなものにすれば面白いものになるかもしれないですよね。

みんなが知ってるクリエイターといっしょに開発中

一方、スタイラス（タッチ画面）はすごく魅力的ですね。操作感が劇的に変わるので、これからはゲームの見え方も変わってくるかもしれない。ゲームのテンポも格段によくなり、たとえば画面の右から左まで移動するのに、スタイラスペンを使えば一発ですむわけですから。そのように直感的に操作ができるので、まどろっこしさもなくなりますよね。『ファミ探』なんかで、「しらべる」ために指アイコンを移動させる時間がかかってましたけど、スタイラスペンがあれば一瞬ですし、その意味でも、アドベンチャーはDSに向いてるジャンルだと思います。

それにRPGなんかでパーティを組むときも、スタイラスペンだと一発でポンと選べるわけですよ。まとめて選ぶときは、何人かをぐるっと囲めばいいわけだし。そのように操作的には革命的なことがおこるでしょうね。勝負に勝ったらキャラクターのアタマをなでてあげたり、場合によっては殴っちゃうとか。DSでは何でもできちゃいそうですね(笑)。

●

現在、猿楽庁が関わっているのは3.5本なんですが、どうして3.5本なのかと言うと、実際に開発をしているのが3本で、0.5本は企画段階という意味です。これらのタイトルに関してはすべて、企画段階からプロジェクトに関わっています。具体的な内容に関してはヒントすら言えません。企業秘密だらけなんです。ごめんなさい。

でも、どのソフトもこれまでにない感じのものなんですよ。アクションっぽいものもあれば、アドベンチャーっぽいものもあって。それに、いっしょにつくっているクリエイターさんは、みなさんが名前を聞いたら「エッ!? あの人が!」っていう人ばかりなんです。

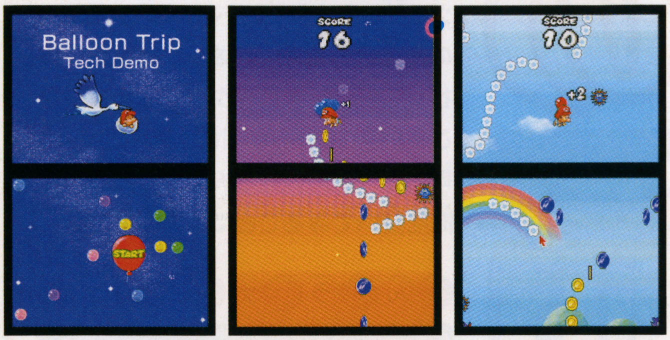
これまでいろんなハードで実績を積んできた人たちと一緒に企画を考えてるので、その人たちの創り出す世界観や遊ばせ方に、僕らの考えるDSの特性を活かしたネタがプラスされることで、今までにない面白さが出せるといいなと思っています。DSって無茶なことができるハードですし、その意味でもこれから楽しみなハードですよね。

↑猿楽庁の入り口の下駄箱の上には、お猿さんの人形が山のように飾ってあるのだ。もちろんドンキーなど、任天堂キャラクターもいっぱいいるぞ

特別企画 ニンテンドーDS 技術デモ写真館

E3でクローズド公開された、DSの可能性を示す技術デモの数々。編集部秘蔵の画面写真を特別公開しよう

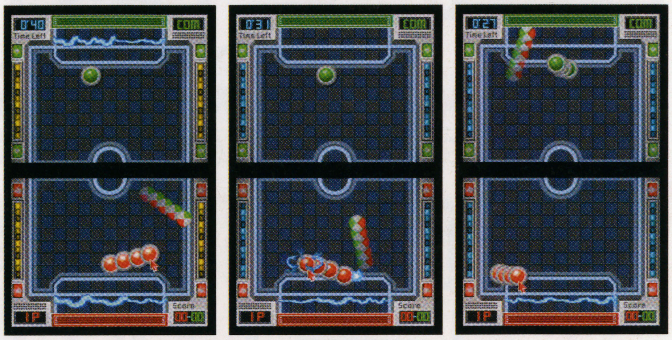
Baloon Graffiti



●空から降りてくるベビィマリオを雲で導く

下の画面にタッチペンで雲を描き、空からゆっくり降りてくるベビィマリオを安全に地上まで誘導するゲーム。直感的に楽しめるゲーム性が秀逸。

Air Hockey



●パッドで弾を打ち返すシンプルアクション

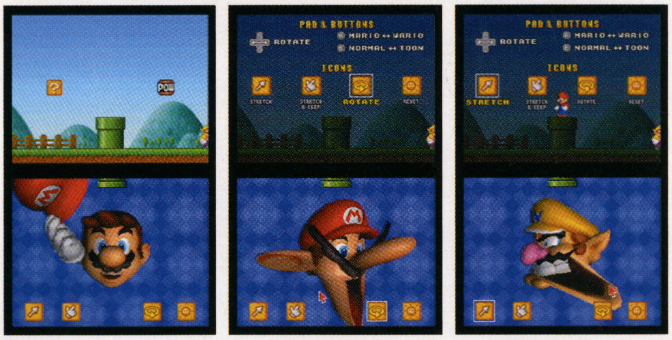
下画面でパッドを直接触れて操作し、すべるパックを上画面の敵陣地に打ち込む。逆に打ち込まれるとミス。シンプルだが興奮度の高いゲームだった。

Kokeshi Master

●力加減や角度でいろんな造形を楽しむ

ろくろを回す感覚で回転する物体にタッチペンで触れ、物体を削っていく。材質によって質感が異なり、造ったものはさまざまな角度から眺められた。

Mario Face



●マリオの顔をいろいろいじってみる

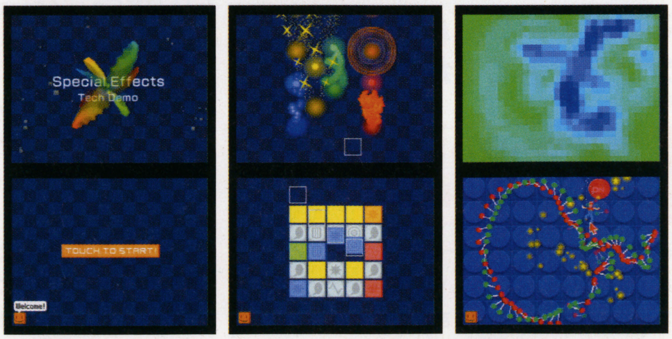
タッチペンを使い、マリオやワリオの顔をいろいろいじくりまわす。『スーパーマリオ64』の起動デモが、ほぼそのままのクオリティで再現された感じ。

Rescue Sub

●コンソールを駆使して潜水艦を操縦

下画面の潜水艦の操縦席風の操作パネルを駆使し、上に表示されている潜水艦本体を操縦。浮上潜行、スピード、魚雷発射などの操作ができた。

Effect



●画面に触れるとさまざまな演出効果が発生

タッチペンで下の画面に表示されたパネルなどを触れると、上の画面でそのリアクションの映像・音声が起こる。視覚・音響効果のデモソフトだ。

©Nintendo

Q DSってちょっと重そうに見えるんですけど…。（香川県・ぼなーか咲川さん）
A 2画面だからでしょうか？（笑）でも、任天堂は携帯ゲーム機に関してもノウハウはたっぷりありますので、ご安心ください。快適に遊んでいただけるような重さになると思いますよ。

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます。

にんてんどうのしつもんばこ　第120回

いやあホントに暑かったですよね、今年の夏。でも、天高く萩島さんも肥ゆる（笑）、さわやかな秋がいよいよ到来。全国規模でニンテンドーDSの発表会が開催されそうだし、スポーツの秋にふさわしい『マリオテニスGC』の発売日も決定し、オリンピックが終わってもまだまだワクワクするようなことが起こりそうな感じ。それでは、今号も任天堂の萩島さんに、みんなの質問を聞いてみることにしましょうね。

こんごうのナビゲーター

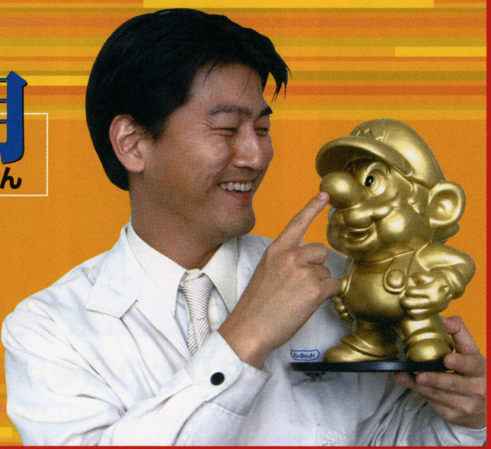
サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。久しぶりに『マリオゴルフ』をひっぱり出してきて遊んでます。スポーツの秋だからというわけじゃなく、ちょっと企んでることがあったりして？

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

回答者

任天堂 企画部 企画課

萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。Jリーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。「この夏、体重がおちましたか？」（千葉県・TAKAさんの質問）「ギクッ！ でも夏風邪をひいてしまって、体重が落ちたんですよ。というか元に戻っただけなんですけどね（笑）」

こんごうのワンショット

アメリカの流通チェーン店で、限定販売されていたマリオの首振り人形。ゲームキューブを持ってるポーズがキュートなんだけど、顔はどことなくルイージっぽいんだよね

Question 1　日本の夏、マリオの夏

この夏、いちばん売れたソフトは何ですか？

千葉県・リーフォスさん

やっぱり『ペーパーマリオRPG』ですね。

前号で「夏休みこそ、『ペーパーマリオRPG』のようなストーリー性の高いゲームを満喫していただきたい」という話をしましたが、お盆を過ぎても、おかげさまで順調に売れつづけています。流通関係の人からも「今後も安定して売れていく商品だ」という話もいただいてまして、「秋の夜長は『ペーパーマリオRPG』を満喫してください」と訂正したいくらいです（笑）。あと、ファミコンミニの第3弾もおかげさまでとても好調です。第1弾のときは『スーパーマリオブラザーズ』と『アイスクライマー』の売れ行きがよく、第2弾では『がんばれゴエモン』が好調だったんですが、第3弾に関しては、10タイトルがどれも平均していい感じで売れてるんですね。さらに、GBA-SPといっしょにご購入いただいてるお客様も多いようで、ファミコンミニで久しぶりにゲームを触ったファミコン世代の方たちには、より進化したGBAの新作ソフトのほうもたっぷり楽しんでいただければと思っています。

☞ファミコンミニ第3弾の売上げナンバーワンは『スーパーマリオブラザーズ2』（メディアクリエイト調べ）。ファミコン世代の人たちだけでなく、マリオ大好き少年少女のみなさんが買ったということもあって数字が伸びたみたい。サオヘンは『ファミ探』が1位になると予想してたんだけどなあ。

➡マリオはやっぱり強かった。マリオってゲームのキャラクターであると同時に、アクションゲームの信頼のブランドでもあるんでしょうね

Question 2 日本の秋、ニンテンドーDSの秋

秋の面白いニュースはありますか？

新潟県・モーナさん

最近、この手の質問が多くないですか？（笑）

でも、秋と言えばいよいよニンテンドーDSをユーザーのみなさんにお披露目することになります。DSは今年のクリスマス商戦の超目玉ですので、この秋には全国的な体験会を開きたいと思っています。もちろんハードと同時に、これまでに体験したこともないようなソフトも出展することになります。あ、それと前号で「カラーバリエーションについては検討中」とコメントしましたが、「結論を出すには至っておらず、どのようにするかは全くの未定」という意味だったんですが、一部の方々にはカラーバリエーションがあるように思われてしまったようです。不正確な情報が飛び交うのはよくないことなので、「現時点ではまったくの白紙」ということを改めてお伝えしておきます。言葉のニュアンスって、本当に難しいですね。

☞ DSの「全国的な体験会」というのは、どこでどんなカタチで開かれるのかわからないけど、なんかすっごく楽しみ。そもそも任天堂が全国的なイベントを開くのは、ポケモン関連のものをのぞいて初めてのことなんじゃないでしょうか。それだけに任天堂の、ニンテンドーDSに対する意気込みが感じられるわけなんだけど、体験会の詳細はわかりしだいニンドリでお伝えするので、もう少し待っててくださいね。

↑今年のE3で初めてニンテンドーDSが公開されたときの模様。このような光景が全国各地で繰り広げられるのかも？

Question 3 95歳のおじいちゃんもご一緒に！

『マリオパーティ6』の仕掛けについて教えて！

東京都・みつさとさん

マイクを使って遊べちゃいます！

以前、「今度の『マリオパーティ6』は、コントローラをうまく使えない人も楽しめるような仕掛けを盛り込みます」というお話をしましたが、実はマイクを同梱して発売することになりました。たとえばクイズのようなミニゲームではマイクで解答したりもできますし、マイクをもったプレイヤーが「ミサイル発射！」みたいに叫ぶと、ミサイルが飛んできて、残りの3人はコントローラで対戦するような遊びが楽しめるんです。このマイクを使って遊ぶと、ゲームに不慣れなお父さん、お母さん、おじいちゃん、おばあちゃんまで、みんなで楽しめること間違いなしです！ 是非是非ご期待ください！ ただ、マイク機能は『マリオパーティ6』の新しい要素のひとつで、すべてのミニゲームがマイク対応になるわけではありません。これまで通り、コントローラを使って遊ぶミニゲームも盛りだくさんですので期待してくださいね。

☞ ソフトに同梱されるマイクは1本。4人でクイズのようなミニゲームを遊ぶときは、交代で答えるようになるんだそうです。マイクと言えばN64ソフトの『ピカチュウげんきでちゅう』を思い出すけど、そんな音声認識のソフトも後から登場してくることになるのかも？

←こちらは『ピカチュウげんきでちゅう』のマイク。GCではメモリーカードのスロットにさしこんで遊ぶようですよ

Question 4 正統本格派はっちゃけテニスゲーム

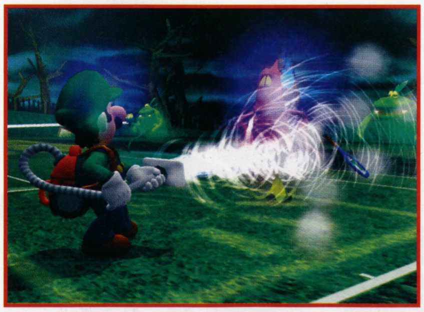
『マリオテニスGC』に期待してもいいですか？

福岡県・KEIさん

もちろん期待してください！

いろんなスペシャルショットのシーンが公開されて、発売を心待ちにしている方もすごく多いと思います。ルイージがオバキュームでボールを吸い込んだり、テレサが分裂してテレサだらけになったり、なぜかワルイージがコートの上で泳ぎ出したり（笑）、『マリオテニスGC』はとてもはっちゃけたゲームになってますよね。開発している高橋ご兄弟がおっしゃってるように、今度の『マリオテニスGC』は「テニスを題材にしたアクションゲーム」ですし、派手なアクションのスペシャルショットはこのゲームの魅力のひとつであるのは間違いありません。ただ、あまりに派手なスペシャルショットシーンを公開しているので、「これってテニスゲームなの？」って誤解される方もいるかもしれませんが、このゲームのキホンはもちろん正統テニスゲームです。とても完成度の高かったN64版『マリオテニス』がさらに進化して、より本格的なテニスゲームになっています。ですから、マリオファンの方も、テニスファンの方も、ぜひ期待してくださいね。

☞ 実際に『マリオテニスGC』をプレイした話は前号で紹介したけれど、このソフトは一家に一本の常備ゲームと言っても大げさじゃないと思いますよ。まだ開発途中なのに、「これ売ってください！」って高橋兄弟にお願いしたくらいなんだもん（笑）。そう言いたくなるくらい触った瞬間から誰もが楽しめるような作りになっていて、完成するのがとても待ち遠しいゲームです。次号では、またまた高橋兄弟が登場して、新しい情報を話してくれることになっているので、お楽しみにね〜！



↑いろんなスペシャルショットのシーンを見るのもこのゲームの楽しみ。この画面だけを見ると「ルイージマンション2」が出るの？」って勘違いしちゃう人がいるかもね？

ハミダシ質問箱

Q 東京ゲームショウにDSを出展しますか？（福島県・ノリさん）

A その予定はありません。ニンテンドーDSに関しては、東京だけでなく、全国のみなさんに遊んでいただけるような場を提供しようと考えています。

Q 「ウォーターボーイズ2」で任天堂は何を協力してるの？（愛知県・SDR-2さん） A ゲームキューブなどをお貸ししたんです。番組サイドからご依頼をいただいたため協力しました。

Question 5　GBA版『ゼルダ』の最新作

『ふしぎのぼうし』の発売日はいつですか？

愛知県・shianさん

11月4日の発売が決定しました！

もともと『ゼルダ』というゲームでは、表と裏、光と闇、子どもと大人の時代といったように、対極的な世界を行き来するところも魅力のひとつですよね。ただ、対比するものであれば何でもOKというわけではなくって、開発スタッフは常に、それが「ゼルダらしいかどうか」もあわせて検討するわけです。今回の『ふしぎのぼうし』では、共同で開発しているカプコンさんから、「リンクが大きくなったり、小さくなったりして同じ世界を行き来するようにしたらどうでしょうか？」というご提案をいただいたんですが、これってすごく『ゼルダ』らしいアイデアですよね。ステージのなかに行けそうな場所がいくつもありながらも行けない。でも、小さくなることでそこに行けるようになるって、すごくワクワクするでしょう？ また、大きいときは何でもないような敵も、リンクが小さくなることでとてつもなく強大な敵になったりするとか。同じ空間なのに、リンクが大きいか小さいかでまったく別の世界になってしまうわけです。『ふしぎのぼうし』は、タイトルにあるように、いままで見たこともないような不可思議な世界がどんどん広がって、とてもワクワクするソフトですので、11月4日の発売をぜひ楽しみにしてくださいね。

☞『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』はこの秋発売のGBAタイトルのなかでも、『ポケモン』と並んでイチオシのゲーム。E3で発表されてからしばらくご無沙汰だったけど、次号では最新情報をお届けできそうですよ〜！

➡E3のGBAコーナーでは一番人気だった『ふしぎのぼうし』。ニンドリ読者さんの間でも、人気急上昇中です

Question 6　新型のセンサー内蔵

『まわるメイド イン ワリオ』はどんな風にまわるの？

京都府・アオイさん

なんとGBA本体をまわして遊びます。

実は『まわるメイド イン ワリオ』のカートリッジのなかに特殊な回転センサーが内蔵されていまして、その機能を活かしたソフトなんです。かつてGBCソフトの『コロコロカービィ』に「傾きセンサー」を内蔵しましたけど、それとは別物で、回転したときの速度を検出するセンサーを採用していて、今回は200種類くらいの完全新作のプチゲームを遊ぶことができます。少し前に、GBアドバンスに手を触れないでも遊ぶことができるという話をしましたが、回転イスの上に置いてまわせば、本体に触らずに遊ぶこともできるわけですね。でも、この方法はあまりオススメできません。というのも、イスを勢いよくまわしすぎて、GBアドバンスがピョーンと飛んで、それで壊れちゃったりするとやっぱり悲しいですからね（笑）。

☞『まわるメイド イン ワリオ』は両手をつかってGBAを水平にぐるぐるまわしながら遊ぶゲーム。でも、プレイヤー自身がぐるぐるまわったり、回転する乗り物（たとえば遊園地のコーヒーカップの乗り物とか）などでも楽しむことができそう。また、カンタンなプチゲームでも、回転イスに座って、友達にまわしてもらいながらプレイすると難度が高くなったりして、アイデア次第でいろんな遊び方ができそうですよ。

➡通常のGBCソフトと比べて、センサー部分にちょっと厚みのあった『コロコロカービィ』のカートリッジ。今度の『まわる』も、いつもと違った感じのカートリッジになるのかな？

Question 7　金メダル級の面白さ!?

『まわるメイド イン ワリオ』の面白さを教えてください！

北海道・星のホコタテさん

実際に遊んでいただくのがいちばんです。

ニンテンドーDSも同じですが、『まわるメイド イン ワリオ』は触ってみて初めて、その本当の面白さがわかるゲームなんです。逆に言うと、このゲームの面白さはたとえようがないんです。コーヒーを飲んだことのない人に「どんな飲み物？」と聞かれて、「黒っぽい色をしていて、味は苦くておいしいですよ」と答えたら「どうしてそんなものがおいしいの？」という話になりますよね（笑）。まさにそんな感じで、「回転センサーが内蔵されていて、グルグルまわして遊ぶゲームです」と説明したところで、残念ながらこのゲームの面白さをほとんどお伝えすることができないんです。もともと任天堂は、このように世の中に前例のないものを生み出してきた会社です。前社長の山内（溥さん）も「世の中にサンプルのないものをつくれ」と昔から言ってきましたし、「今度の新しいゲームは○○のようなものです」というたとえ話ができないようなものをつくることが大事だと考えています。ですから、今度の『まわるメイド イン ワリオ』も前例のないゲームになっていて、たとえようのない面白さがあります。回転センサーによって、これまでに味わったことのない操作感でプチゲームの数々を楽しむことができます。ぜひ、10月14日の発売を楽しみにしてくださいね。

☞世の中には、意外な人が任天堂のゲームをやってたりすることってありますよね。アテネ五輪の水泳の金メダリスト、北島選手もその1人。彼はなんと『メイド イン ワリオ』にハマってるそうです。だとしたら、これはもうぜひ『まわる』のCMにぜひ出演していただかないと。ワリオは金が好きだし、相思相愛CM企画って感じで、検討してくださいよ、萩島さん！

⬅まわったり、こすられたりして大活躍のワリオ。GBA版の新作が『まわる』だから、DS版のタイトルは、『こすれメイド イン ワリオ』かも？

Question 8　アクションゲームが苦手な人にも

『ぶらぶらドンキー』はどんなゲームですか？

宮城県・ピクっちさん

新感覚のアクションゲームです。

操作は実にカンタンで、LRボタンでドンキーコングを操作します。十字ボタンやAボタンを押す必要はありません。LRボタンを押して、ドン

キーをぶらぶらさせて、つかんで離してということをくり返して、ときには回転したり、ジャンプさせたりして遊ぶことができます。敵が出てくると、これまでのドンキーはパンチでやっつけてましたが、今回はLR同時押しでパワーをためて、体当たりで倒したり、石をつかんで敵に投げつけたりして進んでいきます。複雑なボタン操作になりがちなアクションゲームのなかで、『ぶらぶらドンキー』は、とてもシンプルな操作感が楽しめるゲームです。ですから、アクションゲームが苦手な人にもぜひ遊んでいただきたいですね。

☞『ぶらぶらドンキー』を任天堂と共同で開発しているのは、ハンバーグチェーンのびっくりド…じゃなくって、paonというゲーム会社。任天堂ソフトをつくるのは今回が初めてみたいなんだけど、これまでは有名なレースゲームや格闘ゲームなどをつくってきた会社なのだ。ホームページをチェックすると「味のあるアクションゲームを作らせたら日本一」という記述もあるので、『ぶらぶらドンキー』の「味」にも期待しましょう。

↑ぶらぶらしながら移動するドンキー。敵を攻撃するときはパンチじゃなくって、LRボタンを同時に押して体当たり!

Question 9 名作を生みだしたセクション

開発一部はどうなったんですか?

熊本県・宇原哲生さん

企画開発本部という名称になりました。

今年の2月から、旧開発一部はセカンドパーティなど、外部のデベロッパー(開発会社)の管理をしていたチームを統合して、企画開発本部という名称になりました。この部署では、前号のニンドリのインタビューに登場した坂本(賀勇さん)らのように『ワリオ』や『メトロイド』などのソフトをメインにつくっているチームもあれば、セカンドパーティと一緒にゲームを開発しているチームもあって、さまざまチームに分かれていろんなソフトを開発しているんですよ。

☞開発一部はもともと、『ファミ探』や『パネポン』『カードヒーロー』などのゲームソフトだけでなく、ゲームボーイやバーチャルボーイなどのハードも開発してきた部署なのだ。「企画開発本部」と名を変えたけど、とても個性的なクリエイターがそろってるので、今後もこの部署から生み出されるソフトにも要注目ですよ。

任天堂のソフト開発部隊は大きく分けて2つ!

情報開発本部

主なタイトル
マリオシリーズ
ゼルダシリーズ
ドンキーコングシリーズ
どうぶつの森シリーズ など

企画開発本部

主なタイトル
メトロイドシリーズ
ワリオシリーズ
ファイアーエムブレムシリーズ など

Question 10 『ゼルダ』のアニメ化は?

キャラクター展開に対する考えを教えて!

富山県・雪降る記者さん

まず「ゲームありき」です。

たとえばアニメだと、もっとも大事なのはキャラクターですよね。それぞれのキャラクターのもっている個性が前提にあって、そこからストーリーが生まれたりするわけですね。一方、任天堂にとってもっとも大事なのはゲームの面白さなんです。まずゲームがあり、そのゲームの本質的な面白さが相まってはじめてキャラクターが力を発揮します。もちろん任天堂にとってキャラクターはとても大事な財産です。だからこそ、その扱いにはとても慎重になります。ゲームの面白さを広げてくれるようなグッズ展開は大歓迎ですが、たとえばアニメ化することによって、ゲームの世界観が固定されてしまうようなことに対しては慎重にならざるをえません。とくに『ゼルダ』のようなソフトの場合、アニメによってキャラクターのイメージが先行してつくられてしまうと、そのあとのゲームが自由につくれなくなってしまう危険性もはらんでいます。新しい『ゼルダ』のためにリンクを発表したとき、ユーザーのみなさんから「アニメのリンクとイメージが違う」なんて言われるようなことになれば、それは本末転倒ですからね。

☞「『マリオ』をアニメ化して!」「『ゼルダ』はアニメ化しないの?」という質問や要望は毎回寄せられていて、このコーナーの「常連さん」という感じなんです。で、実際にアニメ化するとなると、開発スタッフが監修するために時間をとられることになって、実現するのはなかなか難しいでしょうね。それに、『ゼルダ』のコミックで活躍中の姫川明さんのように信頼できるクリエイターがアニメの世界にいればいいのだろうけど…。アニメーター志望の読者さん!「誰もやらないのなら、私が『ゼルダ』をアニメ化する!」という気概でがんばって!!

←小学館の学年誌「小学五年生」で、姫川明さんが連載中の『4つの剣+』。単行本化の情報は次号でお伝えできそうですよ

ハミダシ質問箱

Q マリオクラブって最近聞きませんね。(大分県・いあいぎりさん)

A 最近はライセンシーソフトの評価の業務はやっていません。でも、組織自体はもちろんありますし、デバッグや自社ソフトの評価の仕事は続けています。

「任天堂の質問箱」質問大募集!

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1回の投稿につき質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
EメールもOKですよん➜ qanda@nindori.com

任天堂の似顔絵箱

今日も元気に走る「はぎしまさん」です。これって萩島さんのお父さん?それとも弟さん?ああ、ご本人でしたか。よかった(埼玉県・アームストロングどせいさんの作品)

登場人物

ダッシュくん 『パルテナの鏡』の難易度に身もだえしつつもがんばるゲームっ子。かあさん様の命令には絶対に逆らえないちょっと気弱な少年。

かあさん 紫色のパピヨンマスクがイヤに似合うハイテンション母さん。そのムチさばきは『悪魔城ドラキュラ』のシモンにも劣らないとのウワサ。

サオヘン 通勤電車の中ではGBアドバンスが手放せないナゾの編集長。地下鉄で編集部に向かう時、気分はサムス・アランなんだとか。

ボギー 「恋はいつでも初プレイ」が座右の銘という謎の動物。ゲームキャラと同じ名前の女の子に出会うとつい好きになってしまうらしい。

ファミコンミニって？ 今回のフロク本で、にくたらしいほど詳しく紹介（攻略）しているので、そっち参照のこと。ってゆーかみんなもう知ってるよね。大好評だったシリーズもこれでひとまずお休み。っていうか年末はDSもあるしキューブも盛り上がる（ハズだ）しね。スゴ腕の中継ぎ投手のような活躍でした ●GBアドバンス ●発売元：任天堂 ●発売中 ●各2000円（税込）

ボギー、人間との禁断の愛の行方は如何に……。ちなみにサオヘンは宮本さんにプラトニックラブラブ中です。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

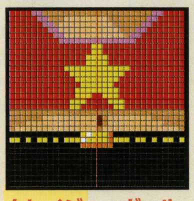
どうぶつの森 村じまんフェスタ

『森』も『森+』も『森e+』も!!

Vol.49

みなさんの村の様子を、募集&紹介しています。『森』に関する企画もイロイロ！ ニンドリ村におでかけもできますよ〜。みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！

念願のDVDレコーダーを購入。ビデオ作品をDVDに保存できるし、画面写真をとるのもラクチン。ビデオカモ〜ン!! …と思ってた所に連続して届きました！ なので一部のコーナーはお休みしてお送りします。



クレイジー・ガール
パレット16
羽緒アルジさんのデザイン

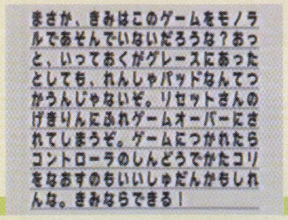
日記風(？)ビデオ投稿　静岡県／駄バットさん

「あくまで日記風です。モノローグはありませんが日記です（笑）」というビデオ。なんだか普通に遊んでるのを撮っただけという気もしますが…ファミコン系のマニアックな（!?）デザインや、日記帳ネタがたくさんあるビデオ投稿です。

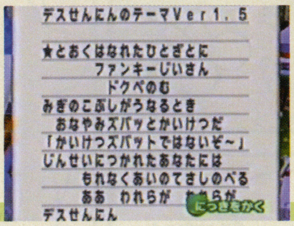
➡「トルネコのふく」は、歩く姿が特にソックリ

日記がイロイロ

⬆自由の女神が何よりのシンボル。っていうか自由の女神があるだけじゃん（笑）！

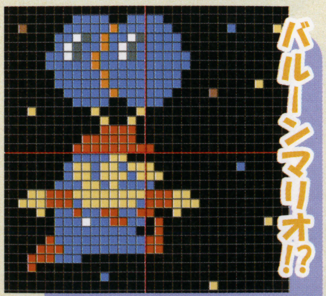


⬅どこかで見たよ〜なセリフを『どうぶつの森』バージョンで



⬅「しょうわけけかよう」に合わせたデス仙人のテーマ曲!?

バルーンマリオ!?



⬆パレット6。ビデオに撮ると画像がにじんでしまうので色がよくわからなかった部分があるんだけど、これで合ってるかなぁ…

キケンな(？)伝言メッセージ

⬆ゲームを始めると、5分後にこの伝言が流れる仕掛けのようです（笑）。セーブせずに切ったらアカン

どうぶつさんの編みぐるみ　Eメール／8月12日さん

「親子でどうぶつの森を楽しんでます。今回は編みぐるみで住人さんたちを作ってみました。特にペンがお気に入りです。」というこちらの作品。パンプキングと、村にいるどうぶつさんを作ったのでしょうか。形、顔、そして服まで、すごくよくできてますよね！

『森e+』の1年間　山形県／未徒記さん

届いた封筒を開けると、中にはニンドリVol.96付録の「どうぶつの森e+カレンダー手帳」が入っていました。

未徒記さんの手紙より（抜粋）

7月はじめの数日間、家の近くをSLが走りました。『どうぶつの森』ではいつも何気なく聞いている汽笛ですが、やっぱり本物はまた別です。走っている機関車の姿を見なくてもワクワクしてきて、どこかへ出かけたくなってしまいましたよ。

去年の付録のカレンダー手帳。おもしろがって書き込むうちに1年経ってしまいました（さぼった時期もありますけど）。こうして送ることは反則かなとも思ったんですが、1年続けて使えたこと、使い切ったことが嬉しくて、見てほしくなってしまったのです。おもしろいことが書いてあるかどうかは何とも言えませんが、時間のある時にでも見ていただければと思います。

⬆カレンダー手帳担当、かややんも大喜び。ありがとう！

『森』の中のことだけでなく実際の日記も交え、アイテムチェックシートを独自の方法で書き込んでくれたりしながら、一部のシールがなくなる程使い込んでくれました。『森』での1年間をこの1冊に詰め込んでくれたかと思うとホロリ。この付録を使い込んだということは、それだけ『森』を楽しんだということですよね。なんだかウレシイです。

ロック村ビデオレポート　滋賀県／羽緒アルジさん

前号の続きを紹介していきます。まずは、サクラガイの言い伝えから。「ビリー宅前の貝塚。サクラガイを好きな人の家の前に置くというロマンチックな言い伝えを、つい1時間前に思いつきました」。さて、その結果は…？

サクラガイの言い伝え

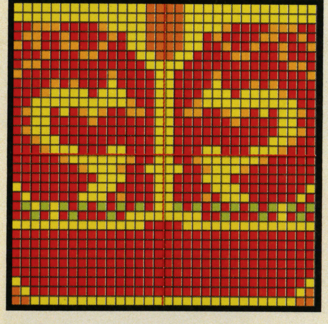
ビリーの家の前に貝が！　これがサクラガイなら、誰かがビリーに想いを寄せてるのかも!?　さぁ、何の貝が落ちてるのかな？

ビリーの家の前にはサクラガイはなかったけど、そのうちいいことあるさ…。気晴らしに花火で盛り上がるビリーでした。いつか置いてあるといいね。

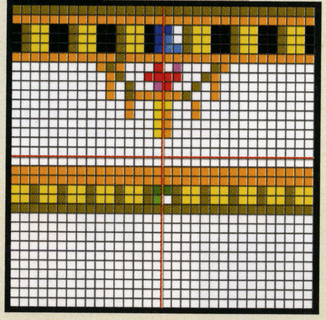
世界各国の（？）マイデザイン

いろんな国の服をイメージしてくれいてたので、まとめて紹介します！

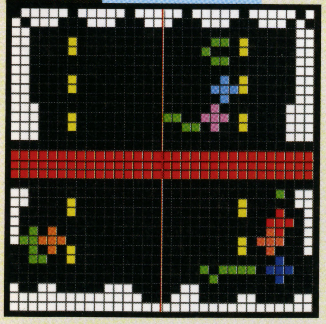
チャイナ
パレット1。龍の模様のデザイン。赤地に金の刺繍が入った、『森』にはなかったタイプのオーソドックスなチャイナ服



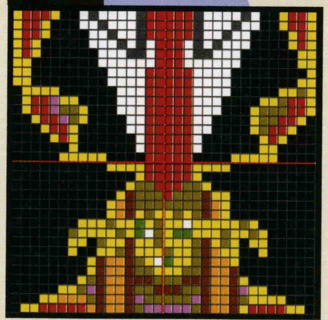
エジプトっぽいヤツ
パレット11。エジプトの女王が着ていそうなデザイン。エジプトな床や壁を使っている人は、服もあわせてみては？



スイスっぽいふく
パレット16。小さい花の刺繍がポイントのエプロンドレス。カサにしてもオシャレだそうですよ



テイコクのふく
パレット11。『バテン・カイトス』リュードが着用、帝国の制服。そんな訳で「各国のデザイン」でまとめてみました（笑）



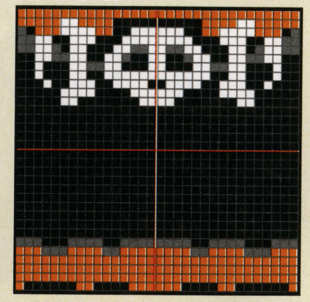
たくさんのデザインの中から、特に良かったものを掲載しました。左ページの女の子が着ているのも、アルジさんのデザインです。ビデオの他にもオモシロイ小ネタがいろいろあったのですが、それはまた別の機会に！

ビデオのおわりはクラッカーでシメ！

ニンドリくん ミニファッションショー 秋

ニンドリマスコットキャラクター、ニンドリくんの秋服を募集します。デザイン図をビデオに録る、紙に書き写す、パソコンでドット打ちする、したてやさんに置いて村データを送る（返却できないので注意）、ハガキにイラストを描く…など、やりやすい方法で応募してくださいね。デザインは必ず自分で作ったものを応募してください。雑誌、攻略本に掲載されたデザインは応募できません。素敵な作品お待ちしてます。しめ切りは9月16日必着です。

ハロウィン仮装用衣装も同時募集！



←↑魔神たくすけさんが送ってくれたビデオより、キュートな「まじょっコのせいふく（パレット6）」。ハロウィンにぴったりですね。ビデオは次号紹介しますよ

ニンドリくんに関するおしらせ

ニンドリくんを『どうぶつの森ｅ＋』の村に呼んでくれているみなさん、ありがとう。ところが、「ニンドリくんがいつまでも留守のままになってしまう！」という報告が何件か寄せられています。村を作り直したという人まで…。どうやら、長く遊んでいるとこんなことが起きてしまうみたい。中には再びカードで呼び出したら新しくニンドリくんが引っ越してきた…という人もいるみたいだけれど、どうにもならなくなってしまったら、ニンドリくんにはムリヤリ引っ越してもらわなくてはなりません。くれぐれも村を作り直したりしないで、この方法を試してくださいね。

1．プレイヤーひとりの持ち物、お金、手紙などをカラにし、必要なものを持っていない状態にします。
2．スロットＢに村データが作られていないメモリカードをさして、持ち物をカラにしたプレイヤーでおでかけをします。
3．タイトル画面に戻ったらスロットＢのメモリカードを抜き、おでかけ中のキャラクターでゲームを始めます（どうぶつに注意されますが、構いません）。
4．地図を見て、いなくなったキャラクターを確かめます。

・いなくなったのがニンドリくん以外だった場合
一度リセットボタンを押してタイトルに戻り、スロットＢにおでかけデータの入ったメモリカードを再び差してゲームを始めることで、そのどうぶつは村に戻ります（リセットを押したことにもなりません）。ニンドリくんがいなくなるまで、おでかけ→確認を繰り返してください。

・いなくなったのがニンドリくんだった場合
そのままセーブをし、ゲームキューブの電源を切ります。Ａボタンを押しながら再び電源を入れ、メモリカードの画面でスロットＢのおでかけデータを消去してください。

これでニンドリくんは村からいなくなってしまいますが、もう一度カードで読み込めばまた会うことができます。これからもニンドリくんと遊んでくださいね！

村じまんフェスタ 応募のきまり

- 村の様子をビデオや写真、図などで送ってください。デザイン、部屋のレイアウト、村メロなど何でもお待ちしています。SDカードアダプタやデジカメを使って撮った写真のデータは、Eメールで送ってください。
- 家や町で見かけた森っぽいものを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！
- 『どうぶつの森』に関する、ちょっといいエピソードなんかがあったらぜひ教えてください。文章での投稿でオッケーですよ。
- いいカンジの作品を応募してくれた人には、賞品として任天堂レアグッズを差し上げます！　ふるってご応募ください。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係
〈Eメール〉
doubutu@nindori.com

長い夏休みを利用してビデオ作品を応募してくれたっていう人もいるのかもね。みんなはどこかへ遊びに行った？…アタイはいつでも南の島な部屋だからいーの、ラン。

マーサ

※画面写真は読者からのビデオ投稿などを撮影したものが含まれています。実際のゲーム画面よりも画質が落ちている場合があります。

徹底攻略

GBA ●任天堂 ●発売中 ●4800円（込） ●ボールアドベンチャー ●1人用

スーパーマリオボール

灼熱ステージでクッパと対戦するためにスター・キーを探せ！ 遊園地&草原ステージではココにある！

4つのスター・キーを手に入れて、クッパのいる灼熱ステージを目指せ！

クッパのいる灼熱ステージへ入るためには、4つのスター・キーを集める必要がある。スター・キーは遊園地、砂漠、雪原、草原の各ステージにいるボスを倒すと出現する。今回は2つのステージでスター・キーを手に入れる方法を紹介するぞ。なお、扉を開けるために必要なスターは、基本的にそのエリアの敵キャラを全滅させることで出現する仕組みとなっているのだ。

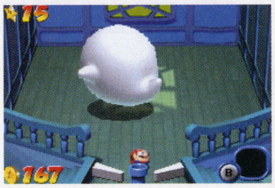
遊園地ステージ

FUNFAIR ★＝5個

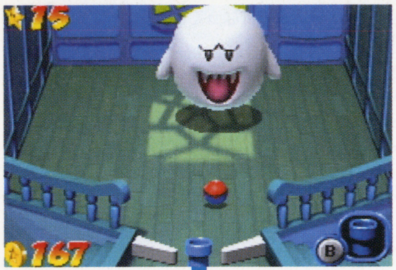
ゲーム開始時にくることになるステージ。ただし、最初はボスのいるオバケ屋敷へは入ることができない。他のステージをクリアしたあとに挑戦しよう。

ポイント2 ボステレサと対決！

ボステレサは、正面からぶつけようとしても透明になってかわされてしまう。壁の反射を利用してうまく背後から当てたり、ボステレサがうしろを向いたときを狙って、ボールマリオをぶつけていこう。



←うしろを向いたら大チャンス。確実にボールマリオをぶつけよう



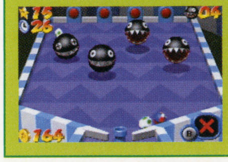
ポイント1 ミニゲームをクリアしてスターをゲット！

ショップでは青コインを使ってミニゲームを買うことができる。ミニゲームをクリアして、スターを手に入れよう。なお、青コインは敵キャラを連続で倒すと出現するぞ。

↑ミニゲームクリアでスターを獲得できる

ワンワン

30秒以内に4匹のワンワンを壁際まで押し戻すゲーム。近づいてくるワンワンに、落ち着いてボールマリオをぶつけよう。1匹ずつ集中してぶつけるのがポイントだ。

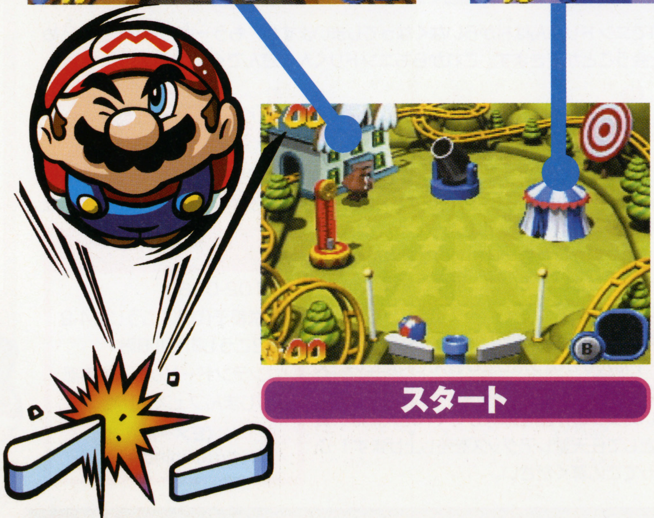


キラー

30秒以内にキラーを30匹倒すゲーム。キラーはすばやく移動しているので、狙って当てるのは難しい。ヨッシー・ボールを落とさずに、数匹ずつまとめて倒そう。

ボムへい

30秒以内にボムへいを10匹倒すゲーム。ボムへいは中央の青スイッチに当てると出現する。最初は青スイッチだけを狙い、どんどんボムへいを出現させていこう。



スタート

ハミダシニンドリ

ミニゲームは、無理に敵キャラを狙おうとせずに、ボールマリオと2つのヨッシー・ボールを落とさないことだけに気をつけてプレイするのがコツ。意外とクリアしやすいぞ。

©2004 Nintendo

草原ステージ

GRASSY

★＝6個

緑豊かなステージ。ボスエリアへいくために必要なスターは1個と少なめ。ボスエリアまでの道程もそれほど長くないので、わりと簡単にスター・キーを入手できるステージだといえる。

ポイント4 ボスパックンと対決!

ボスパックンはボールマリオを追いかけて首をまわすので、うまく後ろを向くようにボールマリオをはじいてから狙おう。ヨッシー・ボールを使うと倒しやすいぞ。

←正面はボールマリオが飲み込まれてしまう

ポイント3 青スイッチを押すと…

風車小屋の中に入るとボスエリアへいける。右側の青スイッチにボールマリオを当てると、風車が止まるので中に入りやすくなるぞ。

ポイント2 サンデーで倒そう

ノコノコはボールマリオをぶつけて転ばせたあと、もう一度ボールマリオを当てると倒せる。ただし、このエリアには障害物もあり、狙って当てるのは難しい。なるべく多くのノコノコを転ばせたあと、サンダーで一気に倒すのがオススメだ。

←ノコノコはしばらくすると起き上がるので、連続で当てることが重要

➡狙って2回当てるのは難しい。うまく転ばせたらサンダーでやっつけよう

スタート

ポイント1 ハチの巣に入る

ミニキノコを使ってボールマリオを小さくすれば、ハチの巣の中に入ることができる。なお、ハチの巣はステージ内に3箇所あるが、全部同じエリアとつながっている。無理に3箇所すべて入る必要はないぞ。

⬆巣の中のエリアでは大量のハチが出現。全部倒してスターを手に入れよう

スター・キーを取ったら、灼熱ステージへ!

各ステージのボスを倒して手に入るスター・キーは、灼熱ステージの奥へと進む鍵となっている。入り口にある4つのボスの像にボールマリオをぶつけて、スター・キーを差し込むと奥のエリアへ進めるようになるぞ。硬いコウラを背負っているクッパには、普通の攻撃では効かなそうだよね。部屋にある仕掛けを上手く利用するのかな?

⬆各ステージのボスを倒すと、スター・キーが手に入るぞ。スター・キーは全部で4つだ

⬆倒したボスの像にボールマリオをぶつけると、スター・キーを差し込むことができる

⬅硬いコウラに攻撃は効かなそう。部屋の仕掛けを利用するのか?

➡クッパが転んでいる隙にボールマリオを当てるのだ

ハミダシニンドリ

アイテムを持った状態で「?」マークアイテムを取ると、ルーレットに「持っているアイテムが2倍になる」絵が出るよ。ヨッシー・ボールやサンダーを持った状態で狙ってみよう。

徹底攻略

GBA ●コナミ ●発売中 ●5229円(込) ●太陽アクションRPG ●1～4人用 ●GBA専用通信ケーブル、ワイヤレスアダプタ対応

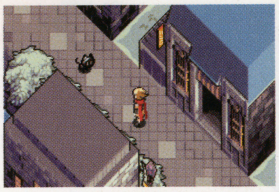
続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ

イモータルダンジョン・地下水路に加え、4つのアンデッドダンジョンをまとめて大攻略！

ハミダシニンドリ　カードを揃えるためには、ヒーリングやダイナマイトのほか、暗黒の根を倒すエンチャント・ダークや通路を抜けるためのチェンジ・マウスが必須。きっちり使いこなそう。

タロット封印を破り水路に突入するのだ!!

太陽と暗黒の力を操れるようになったジャンゴを、倉庫にいたクロが新たなダンジョン・地下水路へと誘う。ここでは、まず最初に3枚のカードを集め、扉に施された封印を解く必要がある。…と、リンゴから聞かされたジャンゴは、大聖堂・遺跡・暗黒街の3カ所へ逆戻り。すべてのカードを集めてから再挑戦することになるのだ。なお、ダンジョン内部はほぼ一本道で、ボスも1体しかいないため、突入後はあまり苦労せずにクリアできるはずだぞ。



←クロのあとをついていくと、地下水路にたどり着く

←カードのありかは、宿屋にいるザジが知っているよ

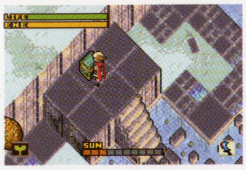
1 3賢者のカードを集めよう

最初の部屋に遺跡で倒したはずのヴァンパイア(リンゴ)が待っている。そして、3賢者のカードを集めるよう指示するのだ。ジャンゴが戻ってくるとサバタが登場し、ヴァンパイアの正体がダーインであることを告げるが…時すでに遅し！　ダーインは奥へ入ってしまう。もちろん、追うしかない!!

↑カード集めに必要なアースを覚えるぞ

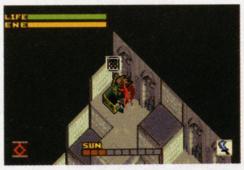
魔術師のカード

魔術師のカードがあるのは、大聖堂の建物前の庭園。ここにあるハスの葉にヒーリングをかけ、渡った先に緑色の宝箱が置かれているのだ。



←ハチの巣を刺激しないよう注意すること

教皇のカード

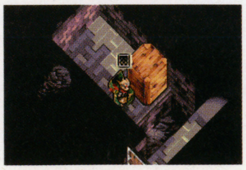


→暗黒の根を倒し、宝箱を取りに行くのだ

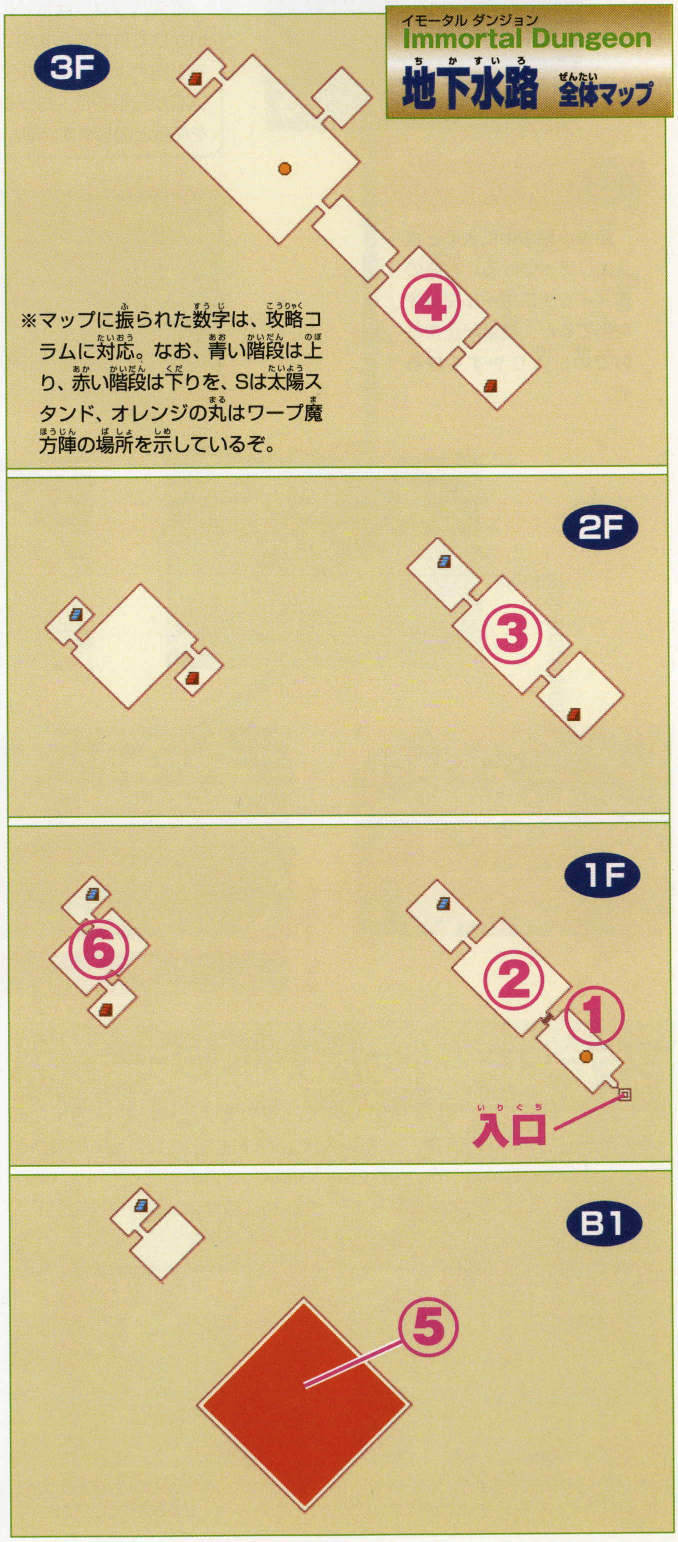
教皇のカードは、遺跡の1階一番奥、ゾンビが3体いる部屋の先にある。ゾンビを倒したら壁にダイナマイトを仕掛け、奥の隠し部屋に行こう。

隠者のカード

暗黒街の2階に隠者のカードが隠されている。1階のバンデットがいる広場から属性キューブのある部屋に入り、そこの階段を使って上るのだ。



←隠者のカードを取るとレディが現れるぞ



©2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan

② パープルスライムは槍で倒せ

楔の部屋の封印解除を狙うダーインは、追いかけるジャンゴに3つのトラップを仕掛けてくる。その第一弾となる②の部屋では、3匹のパープルスライムと戦うことになるぞ。ほかのスライムと同様、何回か攻撃すると分裂、体当たりを受けると石化させられる。槍がギリギリ届く位置から素早く攻撃、接近される前に倒すようにしよう。

距離を取って

←床の1ブロック分くらい間を取れば、反撃を受ける前に倒せるぞ

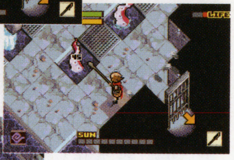
➡分裂後もあわてず、その場に立って槍攻撃をくり出そう

素早く突こう

③ オクトパスに接近戦はNG

2階に上がり、地図Aを取った直後の部屋で待っているのは、6体ものオクトパスだ。彼らの攻撃パターンは、まず水の中からジャンゴ目がけて岩を投げ、その後、姿を見せてジャンゴを捕らえようとする、というもの。水中の相手にはダメージを与えられないので、姿を見せたときに攻撃するのだ。とはいえ、近づきすぎは厳禁！ 離れた場所から槍で突くのが正解なのだ。

←飛んでくる岩をよけるのは意外とカンタン。影を見ながらちょこちょこ動こう



➡スライムと同じく、距離を取っての槍攻撃で1匹ずつ倒そう

←剣で斬ろうとすると、すぐに捕まってしまうぞ

④ スケルトンには魔法必須！

ダーイン最後のトラップは、3階の小部屋で待つ3体のスケルトンフェンサー。身を隠す場所がまったくないうえ、壁たたきもほぼ使えないため、すぐに発見されてしまう。圧倒的に早い移動速度を活かし、つねに相手の裏を取るように動いていないと、なかなかダメージを与えられないぞ。

⬆部屋に入る前にしっかりチャージしよう

背後に回ってハンマーを叩きこもう

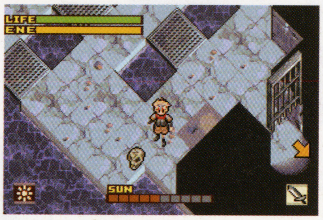
⬆スケルトンにわざと見つかって、追いかけさせよう

⬆ほかのスケルトンも巻きこみ、一ヵ所に集めると…

⬆ハンマー一撃でみんなにダメージを与えられるぞ

！ 魔法なしで倒すと…復活!?

ここのフェンサーは大丈夫だけど、ほかで出会うスケルトンたちは、通常の武器攻撃ではトドメをさせない。倒したと思っても、しばらくすると復活してしまうのだ。種類は何でもいいので、かならず魔法を使おう。



←通常の武器で倒すと、しゃれこうべが残ってしまうぞ

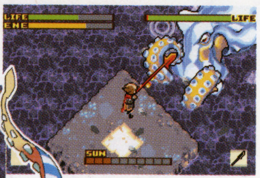
⑤ 炎の力で対抗しよう!!

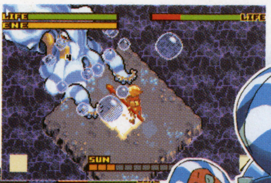
ドヴァリンの攻撃は、腕でのたたき～墨飛ばし～岩投げ～足場への突進パターンと、ダークブレスやバブルブレスを吐いてくるもの。離れているときは槍で、近づいてきたら剣にフレイムをエンチャントして攻撃しよう。足場の中央に天窓があるので、エナジーは気にせず魔法を使いまくるのだ。

⬆3階でダーイン＆ドヴァリンが現れるぞ

⬆ドヴァリンの腕に捕まったジャンゴは地下に落とされる

⬇➡墨や岩をよけるのは簡単。スキを見て槍で反撃するのだ！





➡⬇バブルブレスは武器で消せる。危険なのは突進との複合攻撃だ

BOSS ドヴァリン

⑥ 帰り道でも気を抜くな！

ドヴァリンを倒したら、地下1階から3階の広間まで戻り、さらに来た道を通ってパイルドライバーを行う広場に向かうことになるぞ。謎解きなどは一切ない単純な一本道だけど、部屋ごとのモンスターだけはしっかり配置されている。ライフ＆エナジー回復は一部屋ごとにしっかり行おう。

⬇各階ごとに、さまざまなタイプの敵が待っている

各個撃破していこう!!

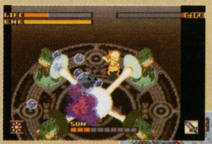
棺桶は隠して

➡棺桶は敵に発見されやすいので、隅に置こう

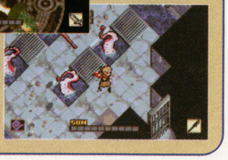
←3階の広間の脇で、能力アップのカードを回収！

準備を整え北の塔へ向かおう

ダーインがサン・ミゲルの北にある螺旋の塔で何事か行っているらしい。…というザジからの報告を受けて、すぐに向かうのは早計。まずは商店街で装備を整えよう。とくに武器屋はラインナップが充実しているので、剣・槍・ハンマーとも最高のものを揃えるのだ（鍛冶でもOK）。

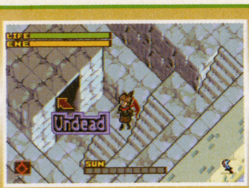


←ドヴァリンの浄化は、バブルブレスを消しつつ行うことに…



➡地下水路に戻ってレベル＆スキルアップを行うのもオススメ

ハミダシニンドリ ドヴァリンのダークブレスはダーク属性攻撃なので、黒ジャンゴになっていればダメージを受けない。トランスの魔法もすぐに使えるように準備しておくと、ラクに戦えるのだ。



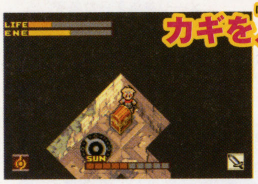
アンデッドダンジョン ダイジェスト攻略

イモータルダンジョンをクリアするごとに、行ける場所が増えていくアンデッドダンジョン。序盤に行ける4ヵ所の難所をまとめてみたぞ。

ハミダシニンドリ
図書館で依頼を受けるには、任務先となるダンジョンのクリアが必要になる。依頼の種類が増えない人は、今回攻略している4つのアンデッドダンジョンを先に解いておこう。

ダンジョン1
Undead Dungeon その1 廃墟

イモータルダンジョンの大聖堂より先に入れる唯一のアンデッドダンジョン。初期装備でも挑戦できるだけあって、出てくる敵はグールやクロウなど弱いものばかり。ルートもわかりやすいので、レベルアップには最適なのだ。


カギを入手!
←最後の部屋で入手できるのは、倉庫のカギがひとつ

倉庫のスミレに渡せ
→スミレに渡すと倉庫が使用可能に

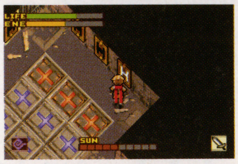
張りつき通路を落ちよう

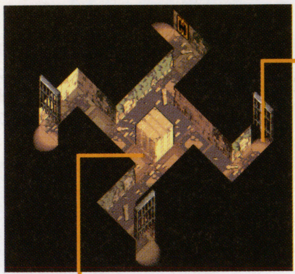
行き止まりに見えるけど、壁際に張りついて通る場所がある。ここでは宝箱を取りに一度渡り、取ったらわざと落ちて建物内部に入るのが正解だぞ。

わざと落下!!
←真っ暗な穴に思い切って落ちると、先に進めるのだ

クラウド入手後に挑む通路

いきなり挑める廃墟だけど、一定の条件を満たさないと入れない場所も用意されている。岩が並んだこの部屋に入るには、遺跡でサバタからクラウドを返してもらう必要があるのだ。


←岩を壊して入った先にはパズルの部屋が!

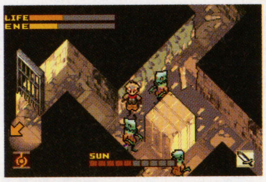


グールと一緒にぐ〜るぐる♪

柱の周りを歩くグールたちには、ぶつからない限り見つからない。うまく間に入って一緒に回ろう!

"依頼"以外は進めないぞ

地下1階のグールと一緒に回る部屋には3つの格子があるけど、こちらの格子から先へは、太陽街の図書館で特定の"依頼"を受けていないかぎり進めない。普段は無視してOKの道だぞ。


←目的の格子前まで、歩調を合わせて回るのだ

ダンジョン2
Undead Dungeon その2 地下墓地

遺跡へと向かう道の少し先にある小さなダンジョン。入口で攻略したいコースを選ぶと、選んだコースに合ったモンスターしか出現しない。初めに選べるのは"僕"コースだけだが、イモータルダンジョンをクリアするごとに新たなコースが登場! 最終的には5つのコースが選べるのだ。

←最初に挑戦したいコースを選ぶ。どれにしよう!?

→一度でもクリアしたコースには印がつくのだ

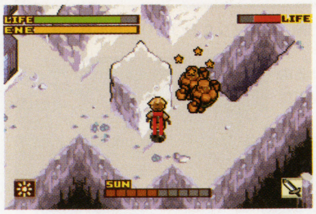
僕 まずは腕だめし

僕と呼ばれるグールとゾンビが中心のお試しコース。エンチャント・ソルで楽々倒せる相手ばかりなので、レベル上げにも最適のコースだぞ。

↑壁たたきでおびき寄せて、背後からエンチャント・ソルで斬る。これだけでOK!!

岩 壁たたきがカギ

クレイゴーレムが大量に現れるコースだが、マミーやイエロースライムなども登場する。敵ごとに対処法を考えて、じっくり攻略していこう。


↑ゴーレム系の基本攻略法は、やっぱり壁たたき&同士討ち狙い。効果的に使うのだ

犬 見つからないように…

アイテム泥棒のバンデットが各部屋を巡回している。わずかな匂いにもすぐに反応するので、近づかないように慎重な移動が求められるぞ。

↑見つかってしまったら戦いを挑まず、とにかく逃げることだけを考えた方がいい

骨 戦わずに進まないと…

スケルトンフェンサーとアーチャーが大量に登場する危険なコース。戦うのではなく、壁たたきでおびき寄せて通り抜ける、というパターンで先を急いだ方がいいのだ。

↑とくにフェンサーの突き攻撃は、狭い通路では避けようがないぞ

鳥 敵の攻撃を逆利用!?

地下水路をクリアした段階では挑めない最難関コース。警戒範囲が広く、石化光線を持つコカトリスをはじめ、ブラックスライムやガーゴイルなどの強敵が待ち受ける。

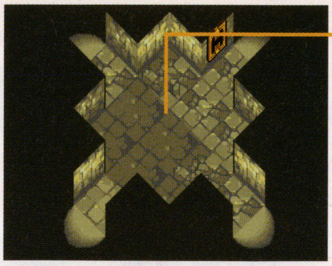
↑コカトリスに見つかったら、石化光線を撃たれる前に逃げること

ダンジョン3
Undead Dungeon その3
森

太陽床や天窓など、太陽光がないと現れない仕掛けが多数用意されたトリッキーなダンジョン（当然、晴れた日にしか攻略できない）。ザコ敵を利用した仕掛けも多く、出会ってすぐに倒しちゃうと先に進めず困ることも!?

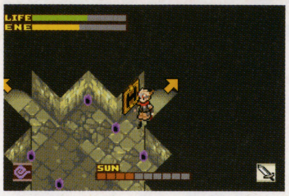
倉庫が広がる

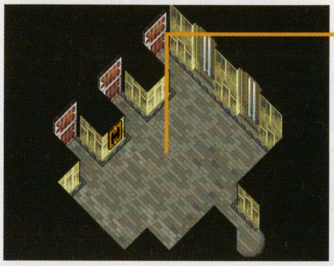
←ごほうびは倉庫のカギ。容量アップだ



クロロホルルンの数がヒント!?

地下1階の十字路では、現れたクロロホルルンの数が、次に進む通路を表している。3匹のときは東（右下）、6匹のときは南（左下）、9匹の場合は西（左上）、12匹のときは北（右上）に進むのだ。

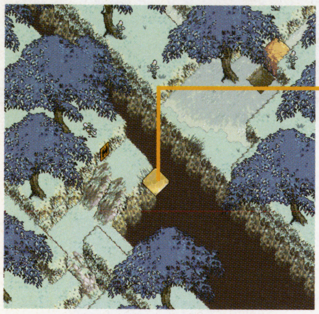

←入った瞬間に数を見極めないとわからなくなるぞ



正解の数は天窓が教えてくれる

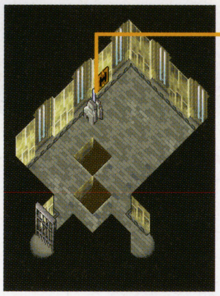
□のカギで開いた扉の先の三叉路では、天窓が進むべき道を示してくれる。先ほどの移動床同様、太陽光がないと進めないのだ。なお天窓の正解ルートは、部屋に入るたびに変化するので要注意！

←天窓の光が正解の扉への道しるべになっているぞ



光で移動床を動かせ

奈落を渡るための移動床は、太陽光があると向こう側から動かない。一度センサーを隠してゲージをゼロにすると手前に移動して来るので、急いで乗りこみ、再度センサーに光を当てて反対側に渡ろう。



数字がゼロになったら…

2階の奥の部屋では、天窓のカタチに注目しよう。なんとデジタル数字が表示されているのだ!! 数字はスパイダーを倒すたびに減るので、ゼロになったらレバーを叩いて先に進むのだ。

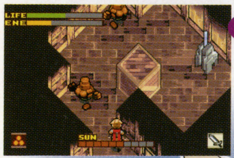
←天窓が数字になっている

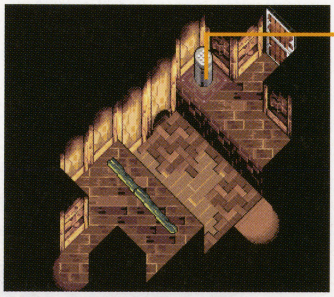
←ゼロになったら叩こう！

ダンジョン4
Undead Dungeon その4
時の家

タイム魔方陣を使って、現在と過去を行き来しながら攻略するダンジョン。現在の世界では崩れて進めない通路が、過去の世界では通れる。過去のアイテムが現在の仕掛けを解くカギになる…といった、時間差を使ったユニークな仕掛けが多数登場するのだ。

現在
←各所が崩れ寂れたようすのダンジョンが現在の世界


過去
←過去の世界では、どの仕掛けも正常に機能している

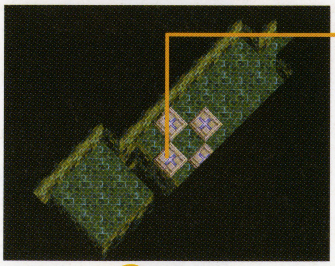


過去の世界で暗証番号をセット！

2階の中央の部屋にある装置で暗証番号をセットしよう。ここで選んだ4ケタの番号は、現在と過去、どちらの世界でも共通の暗証番号として通用するぞ。なお、設定する番号は何でもOK。自分の好きな番号をセットしよう。

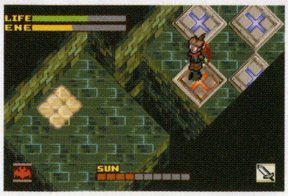
←過去の世界でマウスに変身、装置までたどり着くのだ

➡忘れちゃうと戻って設定し直し。覚えやすい数字にしよう



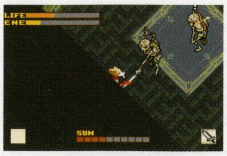
太陽の力でゴーストを退治!!

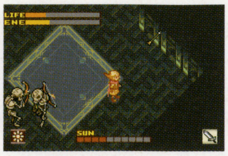
ふたつ目の□のカギで抜けた先の大きな部屋にいるゴーストは、ジャンゴの武器では攻撃不可能。足下のパネルを踏むと現れる天窓を使って、少しずつダメージを与えて倒すしかないのだ。

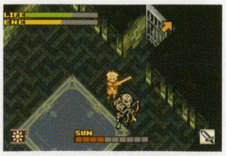

←Rボタンを使って天窓の位置を確認しながら踏もう

TRAP スケルトン軍団との戦い方は…

3階の奥で待ち受ける最後の敵は、フェンサー1体とアーチャー2体のスケルトントリオ。攻撃範囲の広いフェンサーを先に倒し、残るアーチャーを接近戦で倒すのが◎。


↑フェンサーの攻撃は痛い！


↑矢は簡単に避けられるのだ


↑アーチャーは剣で斬ろう

ハミダシニンドリ スケルトンは無効化属性を持たないので、トドメを刺すときのエンチャント魔法は何でもOK。ちなみに、ソルかダークを使うと、ほかよりエネルギー消費が少なくてお得だぞ。

徹底攻略

GC ●カプコン ●発売中 ●6090円（込） ●RPG ●1人用 ●10ブロック ●GC-GBAケーブル対応

ロックマンX コマンドミッション

ストーリーも中盤戦に突入。リベリオン幹部との対決など、激しくなっていくバトルを完全攻略だ。

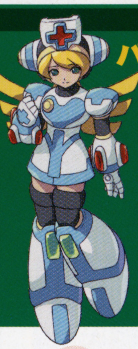
リベリオン三幹部も登場！ 第5話～第8話を攻略だ!!

第5話 イレギュラーハンター集結

エックスたちの活躍で、ガウディル博士はレジスタンスへの協力を約束。さらにリディプス大佐からは、エックスの親友・ゼロらしき反応を発見したという、うれしい情報が届く。エックスたちはさっそく反応があったポイントへ向かった。

←博士の生み出したレプリロイド・シナモンも仲間に！

パーティに加わる新キャラクター



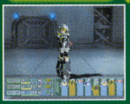
シナモン

心やさしい看護型レプリロイド。フォースメタルを作り出す能力を持っており、リベリオンに狙われていた。

アクショントリガー エンジェリックエイド

←右スティックをぐるぐる回すことによって、戦闘に参加しているキャラクターのライフを回復。

ハイパーモード アイアンメイデン



←敵の攻撃に対してバリアをはって、ダメージを大幅に軽減できる。攻撃力も大きくアップ！

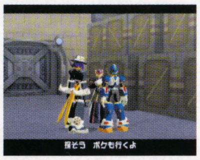
POINT1 警報装置をかいくぐって進め

エックスたちがやってきたのはウルファト生産工場。工場内にはすでに誰かが侵入していて、警戒警報が発令中だ。敵メカニロイドが警戒中の部屋では、部屋の中が赤く光ったときには動かないようにしよう。

←部屋が赤く光ると、警備兵が動く。動きを止めてやりすごそう

POINT2 心強い仲間・アクセル参戦！

工場内を奥に進んでいくと、イレギュラーハンターの仲間であるアクセルと出会う。アクセルは自分の能力の秘密について調べるために潜入していたらしく、エックスたちとともに戦ってくれることになった。

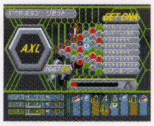


←アクセルもいっしょにゼロを探してくれることになった

アクセル

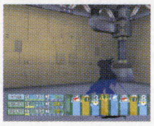
←無邪気な性格のS級イレギュラーハンター。変身能力で敵を翻弄する

アクショントリガー DNAチェンジ



←制限時間内にDNAパターンをボタンで入力して、それまでに倒してきたボスに変身。強力な攻撃を行う

ハイパーモード ステルスモード



←姿が透明になり、あらゆる攻撃を無効化する。スパイダーのハイパーモードとほとんど同じ効果

POINT3 ベルトコンベアをコントロール

パーツ搬入ラインに設置されているベルトコンベアは、操作スイッチを切り替えると回転方向を変化させることができる。部屋の中のベルトコンベアの回転方向がいっせいに反転するので、進行ルートを考えて切り替えていこう。

←途中に落ちているアイテムも回収しよう

➡移動先に警備兵が！バトルで打ち破ろう

POINT4 S級ハンター勢揃い!!

エックスたちがベルトコンベア地帯を抜けるころ、ゼロは一足先にジェントラーとバトル開始。それまでの戦いの疲れもあり苦戦するゼロだが、危ないところでエックスたちが合流し、形勢逆転となる。

←S級ハンターの集結に、さすがのジェントラーも一時撤退する

BOSS BATTLE ジェントラーのLE回復を封じよう

ジェントラーとの決戦の場所はコンピュータールーム。兵器生産装置のデュボアを利用して、続々と補充される敵兵が厄介だ。特にライフ回復をする敵兵は種類を覚えて、確実に倒していきたい。

←ジェントラーは水属性の攻撃に弱い。エックスはアイスバスターを装備

←バトル開始時からいる敵兵を、倒さずに放っておくのがオススメだ

←ライフ回復を行う敵兵がいるなら、素早く倒さないと大変なことになる

ジェントラー

←もとは政府軍の一員。空中を自由に飛び回って戦う姿には、どこか気品があふれている

POINT5 デュボアの暴走を止めろ！

ジェントラーを倒すと、デュボアが暴走して敵兵を生み出し続ける。そのままバトルが果てしなく続くかに思われたが、アクセルがジェントラーに変身することでデュボアを止め、大ピンチから救われるぞ。

←停止させたデュボアを破壊して任務完了。本部へ帰還しよう

ハミダシニンドリ
エックスはハイパーモードを使うと、攻撃が炎属性になる。ジェントラーは炎属性の攻撃を当てるとLEを回復してしまうので、ハイパーモードの使用は禁物だ。

ハミダシニンドリ
図書館で依頼を受けるには、任務先となるダンジョンのクリアが必要になる。依頼の種類が増えない人は、今回攻略している4つのアンデッドダンジョンを先に解いておこう。

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

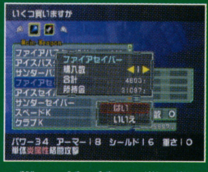
第6話 友の条件

ゼロと合流できた喜びもつかのま、レジスタンスの仲間を信用できないゼロはどこかへ去ってしまう。しかしエックスに落ち込んでいる暇はない。次の任務は敵の秘密研究所の調査だ。

↑シャドウに裏切られたせいでゼロは仲間を信用できない

シナリオを進める前に 3属性の武器を用意

第6話の舞台となるギミアラ採掘場では、各フロアごとに異なった属性を持つ敵が出現する。そのため、炎、水、雷の3種類の属性を持つ武器をすべてそろえておき、相手によって使い分ければ、かなり有利に戦えるぞ。



➡炎には水、水には雷、雷には炎が有効だ。覚えておこう

↑エックスの武器だけでなく、ゼロの分まで購入しておこう

POINT1 ブーストパーツでダッシュを強化

ギミアラ採掘場に到着したら、とりあえずはリフトに乗ってB2Fへ。南西区画にいる敵兵を倒して、ブーストパーツを入手しよう。ブーストパーツを装着するとエックスのダッシュが強化されて、通路をふさぐ岩を破壊できるようになるぞ。

↑岩を破壊することによって探索範囲が大きく広がる

POINT2 リフトコントロールシステムを操作

採掘場のリフトは最初はB2Fまでしか移動できないが、リフトコントロールシステムを操作すればB3Fまで移動できるようになる。コントロールシステムは、ブーストパーツを入手後に岩を壊して行けるようになるエリアにあるぞ。

↑リフトの移動範囲を広げて、さらに地下へと進むのだ

POINT3 裏切りのシャドウ登場!!

B3Fに進むと、以前にエックスとゼロを裏切ったシャドウがバトルを挑んでくる。シャドウはリベリオンが開発した超フォースメタルによってパワーアップしており、すさまじい攻撃力を誇っている。LEの残りにつねに注意して、回復をくり返しながら戦おう。ある程度ダメージを与えると、いったんバトルは中断となり、ゼロが助っ人として登場。第2ラウンドがスタートする。シャドウの基本的な攻撃パターンは1回目の対戦時と共通なので、同じように戦えば勝てるはずだ。できればハイパーモードは温存して戦いたい。

↑水属性の攻撃を行うので、アイスガードを装備しておくとダメージを軽減できる。特にマッシモは属性攻撃に弱いため、準備しておきたい

↑シャドウを倒した後、ゼロは仲間たちと和解。レジスタンスの一員として、またいっしょに戦ってくれるようになる

POINT4 採掘メカニロイドの不調を治そう

B3Fでは採掘メカニロイドが作業中。採掘監督に話を聞くと、このうちの1体がエレキパーツを持っていってしまったらしい。赤色つるはしの持ち主がエレキパーツを持っているので、1体ずつ話しかけて確認してみよう。

←採掘監督に渡されたつるはしの持ち主は?

➡エレキパーツを監督に渡せばB4Fに行ける

POINT5 三種の守護者を倒せ!

B4Fには封印された扉があり、これを開けるには3種の守護者を倒さなければならない。3種の守護者は、それぞれ炎、水、雷の属性を持っている。まともに戦うとかなりの強敵だが、属性武器で弱点をつけば意外に簡単に倒してしまえるぞ。ただし、守護者とのバトルでは、守護者の弱点属性の攻撃を吸収してしまう敵も1体だけいっしょに出現するので、こちらに属性攻撃を当ててしまわないように注意しよう。

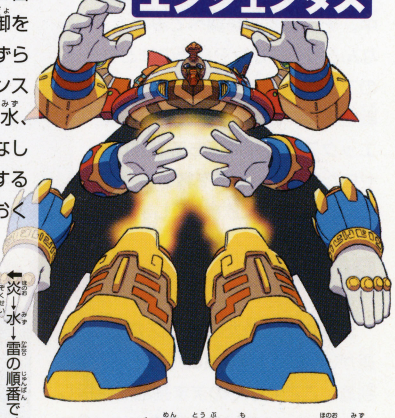
↑雷の守護者との戦闘には炎属性の敵も同時に出現。これは属性武器を持っていない仲間にお任せ

↑それぞれの守護者を倒すたびに、扉の封印が解除される。3種類とも倒せば奥に進めるぞ

BOSS BATTLE エンシェンタスの属性に注目

採掘場のボスは、1ターンごとに自分の属性を変更するのが特徴。防御を選んでキャラクターの行動順番をずらして、弱点属性で攻撃できるチャンスを待とう。エンシェンタスは炎、水、雷の3属性の攻撃をすべて使いこなしてくるので、属性ダメージを軽減するフォースメタルを複数装備させておくと、かなり戦いやすくなるはずだ。

エンシェンタス



↑3面の頭部を持っており、炎、水、雷の攻撃を使いこなす。すべてにおいて謎に包まれている不気味な存在

←炎→水→雷の順番で、毎ターン属性をチェンジしてくるぞ

Xファイアで弱点をつけ!!

エックスはハイパーモードを使うと、攻撃が炎属性になる。エンシェンタスが雷属性になっているときは、ハイパー化して大ダメージを狙うチャンスだ。

↑ハイパーモードとクールダウンを使い分け、効率よく戦おう

POINT6 スパイダーの決意

バトルに勝つと、エンシェンタスは部屋の扉を封鎖して爆破装置を作動。しかし、スパイダーがエンシェンタスをつかまえて、扉の前で自爆。仲間の死という大きな犠牲をはらってエックスは脱出に成功する……。

↑スパイダーの仲間を思う心が、エックスたちのピンチを救った

ハミダシニンドリ

採掘場のB3Fにいる採掘メカニロイドは全部で4体。全員に正しいつるはしを渡してあげると、お礼にトレードシートをもらえる。これを採掘監督に渡すとキープアビリティがもらえる。

第7話 発信基地を叩け!!

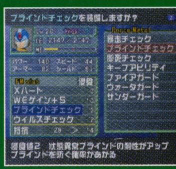
友を失ったエックスたちに、さらなる難事が発生。敵の通信妨害により、リディプス大佐と連絡が取れなくなってしまったのだ。エックスたちは妨害電波を止めるため発信基地へ向かう。

➡発信基地があるバナリア大砂漠は、危険な場所のようだ

シナリオを進める前に 状態異常攻撃への対策を!

第7話で探索するバナリア大砂漠に出現する敵は、状態異常攻撃を頻繁に使ってくる。治療用のアイテムを用意しておかないと延々と状態異常に苦しめられることになる。出発前に必要なアイテムを買っておこう。

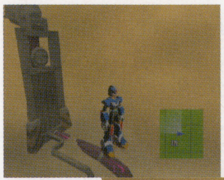
➡フォースメタルを装備して対策しておくのも効果的だ



⬅ブラインドとウィルス状態にする攻撃を多く使ってくる

POINT1 砂漠探索のポイント

バナリア大砂漠に到着したら、まずは基地の入口を探すことから始めなければならない。砂漠は視界が悪く目印も少ないので、適当に歩くとすぐに迷子になってしまう。事前にガウディルが教えてくれる情報に従って、発信装置のケーブルが伸びている方向へと進んでいこう。基地の入口に近づくにつれて、発信装置のエネルギーレベルが高くなっていくので、進んでいる方向が正しいかチェックしていこう。

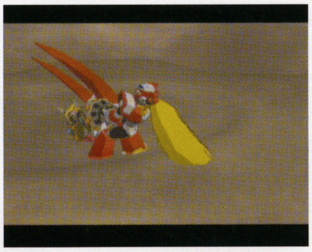


⬅発信装置からはケーブルが出ている。これが伸びている方向をたどって進んでいくのだ

➡発信装置を調べると、エネルギーレベルが確認できる。こまめに調べながら進むといい

POINT2 入口付近にしかけられたワナ

基地に到着しても、入口は封鎖中。そこで周囲を調べてみると、なんとリベリオン三幹部のひとりのフェラムと出会ってしまい、臨戦態勢に。しかし、ここで運悪くエックスが流砂に落ちてしまい、ゼロたちもエックスを救おうとして、ともに地中に飲まれてしまう。

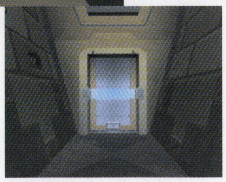


⬅仲間を救うためゼロは力を振り絞るが、そのまま流砂に飲み込まれる

POINT3 地下通路のロック解除法

流砂に飲まれたエックスたちだが、運がいいことに基地に続く地下通路に到着。ここではそのまま基地を目指して進めばいいのだが、通路内には3つほどロックされた扉がある。できれば中を調べてから進みたいところ。扉と同色のスイッチが通路の行き止まりに仕掛けられているので、それを探してロックを解除していこう。青いスイッチは1個、黄色は2個、赤は3個設置されているぞ。

⬅スイッチは通路の端に設置されている。すべての通路をもれなくチェックしてみよう

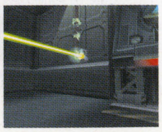


➡スイッチを操作すると、扉を覆っていた光が消えてロックが解除される。中にはアイテムがあるぞ

POINT4 黄色いパネルにレーザーを当てると……?

基地1Fの北西には、レーザー光線が飛び交う不思議な部屋がある。ここでは制御パネルを操作すると、レーザーの向きを変更できる。うまく操作して黄色いパネルにレーザーを当てると、2Fの部屋のロックが解除されるぞ。

➡黄色いパネルにレーザーを当てたら2Fへ



⬅パネルを回転させて光線の向きを変えよう

POINT5 残る3部屋でもパネルを操作

1F北西の部屋で黄色いパネルにレーザーを当てたら、2Fの北西の部屋(真上の部屋)のロックが解除される。部屋の中には妨害電波発生装置があるので、これを停止させてしまうのだ。この作業を終えると、基地1Fの北東、南東、南西の各部屋のロックが同時に解除される。それぞれの部屋には最初の部屋と同じレーザー光線の仕掛けが用意されているので、同じように操作して2Fのロックを解除。妨害電波発生装置をすべて止めてしまおう。

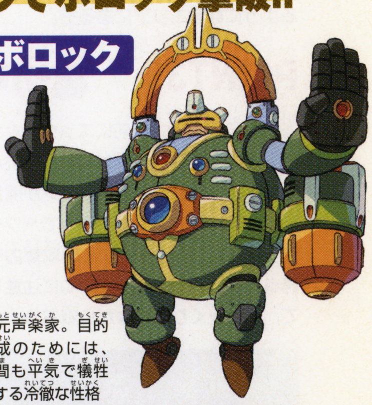
⬅2Fにある妨害電波発生装置。すべて止めれば通信機能が復活できるはず

➡他の3部屋の仕掛けも基本的には同じ。パズルとしては難しくない

BOSS BATTLE 回復手段を封じてボロック撃破!!

すべての妨害電波発生装置を止めると、この基地のボスであるボロックが待つ3Fへと行けるようになる。しかしボロックは三幹部の一角だけに、これまでにない強敵。戦闘前にはかならずB1Fでセーブをしておこう。ボロック戦で厄介なのは、ボロックが呼び出す敵が使うライフ回復技。1回あたり1万ポイントも回復されてしまうので、絶対に使わせないように行動順番が回る前に確実に倒してしまいたい。水属性の攻撃が効果抜群だぞ。

ボロック



➡元声楽家。目的達成のためには、仲間も平気で犠牲にする冷徹な性格

⬆ボロックが呼び出す敵は、格闘攻撃への回避率がとても高い。ゼロで戦うならホークアイを装備させておき、確実に攻撃を当てよう

⬆呼び出した敵を全滅させると、ボロックは必ず仲間を呼ぶ。これで、強力な攻撃を封じることができるので、必ず撃破しよう

呼び出す敵を確実に倒す準備をしておこう

ボロックと、敵の弱点は水属性。必ず水属性武器を装備しよう。また、メガブリザードなどの攻撃アイテムも用意しておくと便利だ。

⬅通常攻撃で倒せなかった敵はアイテムで攻撃して倒してしまおう

ハミダシニンドリ ボロック戦ではエックスのチャージショットが勝負のカギを握る。WEゲイン+5の複数装備やフォースメタルのジェネレータを装備させて、WEポイントの回復を図ろう。

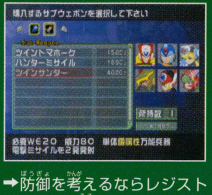
第8話 最終兵器

エックスたちはボロックとの戦いで、超フォースメタルを入手した。これを使ってリベリオンは何をしようとしているのか探るため、次はフォースメタルの集積プラントの調査に向かう。

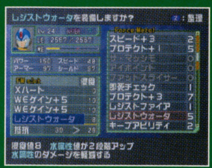
←博士によると生成に大量のフォースメタルが必要らしい

シナリオを進める前に 雷属性の武装を揃えよう

第8話の舞台となるメルダ鉱石プラントは、雪と氷で覆われた寒冷地帯にあり、出現する敵も水属性を持つものが多い。普段の戦闘を有利に進めるためにも、雷属性の武器を前もって用意しておきたい。



→防御を考えるならレジストウォータを揃えておこう



←サブウェポンも雷属性の武器を買っておこう

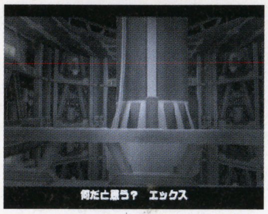
POINT1 敵幹部たちの会話

鉱石プラント内に侵入すると、敵幹部のフェラムとスカーフェイスの会話デモが始まる。2人の会話の内容から推測すると、砂漠でエックスたちを倒すことに失敗したフェラムは、少しあせっている様子。単独で待ち構えているようなので、こちらには好都合だ。

←フェラムは手柄を立てようとあせっている様子だ

POINT2 小窓から見える物体の正体は？

プラントの地下に降りていくと、壁の小窓から何か巨大な建造物の姿が見える。しかし、一部しか見えないため、正体は不明。ガウディル博士に映像を送って分析を頼んでみてもやはり正体はわからず、もっと多くの映像を送ってくれるように頼まれる。



←小窓からは謎の建造物が見える。何を作っているのか…？

POINT3 撮影をしながら地下へ

ガウディル博士の要望どおり、エックスたちはいろいろな方向から建造物の映像を撮影するため、プラントの地下へと進んでいく。そしてついにB4Fで正体が判明。なんと、建造物はミサイルだった。リベリオンは弾頭に超フォースメタルを使うつもりのようだ。

←ミサイルには大量にイレギュラーを作る効果があるようだ

POINT4 ゲートを開けてサイロ内部へ

リベリオンの恐ろしい計画に気づいたエックスたちは、ミサイルが発射される前に弾頭を解体するため、ミサイルサイロの中へと急ぐ。サイロへの扉はロックされているので、B4Fのサイロゲート管理システムを操作してゲートを開けてから進もう。

←扉も管理システムも同じB4Fにある。すぐに見つかるはず

POINT5 ボロック再び登場！

ミサイルサイロへと急ぐエックスたちの前に、なんとボロックが現れてバトルになる。ボロックによると幹部が持つ鍵を2個組みあわせないと、弾頭が開かないらしい。ボロックも幹部なので、もちろん鍵を持っている。バトル後すぐに逃げるので、追いかけよう。

←最初のバトルでは1回攻撃するとボロックは逃げ出していく

POINT6 逃げるボロックを追え！

ボロックは分かれ道に行くたびに分身してエックスたちの目をごまかそうとする。分身の片方は偽者なのだが、それなりに強いのでバトルを挑むとこちらの消耗が大きい。本物ならばバトル開始後すぐに逃げていくので、できれば一発で本物を見抜きたい。分身したときの動きをよく見て、本物を判別しよう。B2Fまで追いかけると、ボロックは扉をロックして逃げるので追いかけっこは終了。そのままサイロ内に進むと、フェラムが待ち構えているぞ。

←ボロックの分身シーンに注目。素早い動きに惑わされるな！

←本物のボロックはバトル突入後にすぐ逃げる。雑魚を倒して追跡再開だ

BOSS BATTLE 射撃武器でフェラムを狙撃！

フェラムは空中に浮遊しており、格闘武器への回避率がかなり高い。ボロック戦と同じく、格闘武器を持つキャラクターはホークアイを装備したい。フェラムは水属性なので、弱点は雷属性の攻撃だ。

←フェラムが残像をまとっているときは攻撃力が高いので要注意

←1回で大ダメージを与えると残像が消える。弱点属性で攻撃してみよう

←電磁ウィップのほかに水属性の攻撃も得意。ウォータガードで軽減だ

フェラム

↑プラントの警備を担当。飛翔しつつ電磁ウィップ振るい、華麗に攻撃を行う

POINT7 ボロックの末路

フェラムを倒すとサイロの下へ落ちていく。エックスたちは急いで後を追うが、フェラムは仲間のはずのボロックに鍵を奪われていた。ボロックは超フォースメタルを独占して、自分の野望をかなえようとしているようだ。しかし、目的を達成しようとしているボロックの背後にも謎の影が…。

←超フォースメタルを手に入れようとしたとき、ボロックは謎の人物に襲われる

→エックスたちが到着したときには、すでにボロックは…。誰の仕業なのか…？

ハミダシニンドリ

シナモンのエンジェリックエイドは、使えば使うほど1回に回復できるライフの最大値が増えていく。ボス戦に限らず通常の戦闘でもこまめに使ってパワーアップさせておくと、より役立つぞ。

ニンドリ的裏コーナー

ドリテク鮮果場

今回の目玉ドリテクの出荷物は

今回は『シャイニング・フォース』のエンディングが変わるなどの大ネタと、本誌おすすめタイトル『モンスターサマナー』の、クリア後のお楽しみ、エクストラモードなんかも紹介だ。

ハミダシニンドリ 『ロックマン エグゼ4・5 リアルオペレーション』で13種類のナビを全員オフィシャルトーナメントで優勝させると、ウラインターネット4で、ウラトーナメントに挑戦できる。

秀 GBA シャイニング・フォース 黒き竜の復活　編集部情報

隠しキャラ登場&エンディングがヨーグルト版に!

隠しキャラ3人を仲間にする方法と、隠しエンディング、その名もヨーグルトエンドの見方を紹介！ ヨーグルトエンドは、ヨーグルトの行動を見守り続けると見られるぞ。

隠しキャラ出現

ヨーグルト パオ列車出発前にパオ平原上の教会の神父さんの左横に行くと、教会の上で寝ているヨーグルトが起きて仲間になる。

ハンゾウ まずワーラルで張り紙を3つ読む（城の左、酒場の土台の張り紙、フライパンリーフの左下）。その後、ワーラル教会の箱を調べ、ボーケンの出る魚に乗る。

ムサシ ルドル村で張り紙を3つ読む（1階ドラゴンの壁画の右、クリンのいる部屋に行く廊下の張り紙、武器屋の左に見える立て看板）。その後2階の洗濯物（シャツ）を調べてから銅像を調べる。

←謎の行動を取るヘンなヤツ。心強い…のか?

ヨーグルト たちが 仲間に!!

ハンゾウ

↑条件を満たせば隠しキャラクタたちが仲間になる。味方は多いほうが心強い

全部のイベントを見ると、エンディングが…

↑全部見るとヒミツのエンディングに…

場所とヨーグルトの出し方

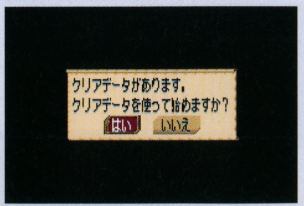
- **1章「山小屋の岬に立つヨーグルト」** 話しかける
- **1章「アルタローン城で縄跳び」** アルタローン市街戦の後、城の左の小川の左の木のすきまに行く
- **2章「リンドリンドで穴掘り」** オトラントに輝きの玉を取ってこいと言われたら、リンドリンドに帰る
- **3章「バストークでコーキチと飛ぶ」** 月光石を持ってコーキチイベントを見る
- **4章「パオで仲間になる」** パオの発車前に神父の左にいく
- **4章「ウランバートルで踊り」** ブレイズボムを持たずに要塞に行って、追い出されたらもう一度行く。左の木と木の間に立つ
- **5章「ワーラルで登場→準備体操して飛び込み、画面外へ泳いでいくへ」** 誰とも話さずにホテルの南のでっぱりのところに行く
- **6章「ルドル村でちゃぶ台をひっくり返す」** ブランコの下に、左からイヌ、マックス、女の子、にわとりの順番で並ぶ
- **7章「ヘルメット脱ぐ」** プロンプト城の地下5階ににわとりがいないのを、メタファー入口の警備兵に3回確認
- **8章「ルーンファウストのラムラドゥの銅像の池、銅像の右側の水中から登場→ジャンプして銅像の左側に飛び込む」** ルーンファウストに東から入って、ダッシュで銅像の前へ

優 GBA モンスターサマナー　神奈川県／瀧松青竜さん

エクストラモード出現!

「まずストーリーモードをクリアして、データをセーブします。そのデータのある状態でニューゲームをすると、データの内容全て（主人公のレベル、アイテム、モンスター、勝敗数）を引き継いで敵と思考がパワーアップしたエキストラモードが選べるようになります」。**エキストラモードをコンプリートすると、さらに契約モンスターが増えるようです。どんどんやり込んでみよう！**

クリアデータではじめると…



↑クリアデータをロードするかどうかを聞かれるので、ここでロードを選ぼう

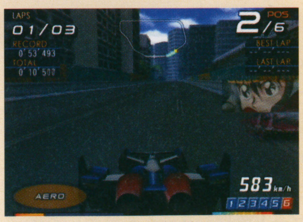
データを引き継いでエクストラモードに

↑データ引き継ぎだが、敵の思考や能力もパワーアップしているため手強い

優 GC 新世紀GPX サイバーフォーミュラ Road To The EVOLUTION　編集部情報

隠しマシン出現条件

特定の条件を満たさないと出現しない隠しマシン&ドライバーの出現条件を公開!!　これ以外のマシンとドライバーは、グランプリやアーケードのレースをクリアするたびに、ショップに並んでいく。大会ライセンスがショップに並んだら、優先的に買ってレースに挑戦していこう！



↑特定のマシンで勝てば出現するのだ

マシン	条件
スーパーアスラーダ SA-01／C	スーパーアスラーダ01で、GPX（どれでも）を1回優勝すると出現する
ストラトミッショネル（ブーツホルツSIN）	ノーマルストラトミッショネル（ブーツホルツ）で、6つめ以上のGPXを優勝する（1回だけでOK）
イシュザーク 00-X3／II（ローゼンクロイツ）	ノーマルイシュザーク（ランドル）で、6つめ以上のGPXを優勝する（1回だけでOK）
57.イシュザーク 00-X3／II（クロード新条）	ノーマルイシュザーク（新条）で、6つめ以上のGPXを優勝する（1回だけでOK）

©SEGA,2004 キャラクターイラスト：玉木美孝 ©2004 ERTAIN CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©サンライズ ©サンライズインタラクティブ

NARUTO-ナルト-ナルトRPG ～受けつがれし火の意志～ 栃木県／鳴門さん

優 GBA

自来也出現コマンド

「一度ゲームをクリアしてから、タイトル画面でコマンドを入れると自来也が使えるようになります。成功した時に音がなるので、なり終わるまでL&Rボタンを離さないのがコツです。成功したらクリアデータで自来也が使えます」

クリア後タイトルで入力

L&Rボタンを押しながら、右、左、右、左、右、左、右、左、左、右、左、右、左、右、左、右

一部は極秘扱い

↑このように、ステータスの一部は極秘扱いで見られない。しかし、クリアしないと仲間にならないところから、その実力は推して知るべし!! 編成で仲間にいれよう

鋼の錬金術師 想い出の奏鳴曲 埼玉県／ジェナミスさん

優 GBA

前作のヒロインが登場！

「エンディング後のサブイベントを88%以上クリアすると、前作のヒロインのコニィが出てくるサブシナリオが起こります。前作と通信して素材カードをやり取りしていれば、エンディング後のイベントのあと、すぐに出てきます」。**クリアする前に、前作『迷走の輪舞曲』と通信しているとすぐに出てくるあたり、前作を持っている人にはうれしい仕掛けだね！ イベントはセントラル南駅前からイベントスタート。**

コニィがサブイベントに登場！

↑新たに発生した事件をコニィと一緒に解決することになる。一時的にパーティにコニィが入って行動できる。前作からプレイしていれば喜びもひとしお

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー ドリプレ

やり込みプレイや面白プレイを紹介するのがここ、ドリプレコーナー。1つのゲームでいろんな楽しみ方をすることで、長く楽しく遊ぶのがこのコーナーの存在意義!! 今回紹介するのは『シンフォニア』のやり込み。ネタ系の投稿が少なくなってきたかも…。

GC テイルズ オブ シンフォニア

バグるほどコンボ！

愛知県／のれしおさん

「ビデオの解説ですが、まず最初にゲームレコードが表示されます。ここでは337hitとなっていますが、よく見るとhitのhに5が重なっているのがわかると思います。次に3375hitを出した映像が出ます。全員が水着なのはコンボとは全く関係がありません。ただ、インパクトがあるかな～と思っただけです(笑)。3375hitを出したあと、全員のステータスが表示されます。このとき、攻撃力がマイナスになっていますが、これはステータスを増やすアイテムを使ったバグでできます。次のシーンはマイナス攻撃力についての説明です。ロイドのステータスが3276だったのが、レベルアップして－3272になっています。こうすることで、敵に与えるダメージがすべて1になり、3375hitが可能になったのです。詳しくは別途資料参照。

最後にオマケ映像がついています。最大ダメージ1009万8253を出した時のものですが、『シンフォニア』についてかなり詳しい人でも、何をやっているかよくわからないでしょう。むちゃくちゃ苦労したので「なんかいいもの」ください♪」

やり方の詳細な資料とともに送られてきた力作。何かいいものを欲しがるとは…思わず苦笑いな謎グッズをプレゼント!!

hitのhに5が重なって表示されるまで

↑→過程や結果だけではなく、理論がぎっちりかいてあった資料にも苦労の跡が見受けられるほどにスゴイ。でも、水着で試そうというところがイチバン高得点。こういった余裕のある遊びが、このコーナーの本質なのだ

←オマケ映像の方もかなりすごいことになっている。理論値最高をたたき出すまで極めてしまったら、ゲーム中にカウントされない要素について挑戦するしか！

投稿：ビデオ

熱意は伝わる 40点

みんなからの ドリテク ドリプレ 大募集

ドリテクランク	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価
ドリプレランク	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10～50点
	バナナ	1～10点

皆からの悶絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷（投稿）してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、**1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承くだされ。

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手

102-0083

東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1: GAIDS VS3

2：アーケードモードではとバスを選び、都内観光ツアーをガイドの嶋さんで3回クリアすると、デコトラが使えるようになる。

3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3－4
大島 日出男 P.N.大腸少年
電話03－3556－3313

ハミダシドリプレ

ドリプレではみんなからの投稿を待っています。今のところ見られないのは8ミリビデオのみ。メール、ビデオ、ハガキその他もろもろで送ってね。独創的なのを待ってるよ！

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2004 TOMY ©荒川弘／スクウェアエニックス・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・電通 2003 ©BANDAI2004 ©藤島康介 ©NAMCO LTD.

読者が作るイラストコーナー。略して「ドリキン」！

ドリ～ムキングダム
DREAM KINGDOM

ドリキン表彰台
Vol.120の受賞者

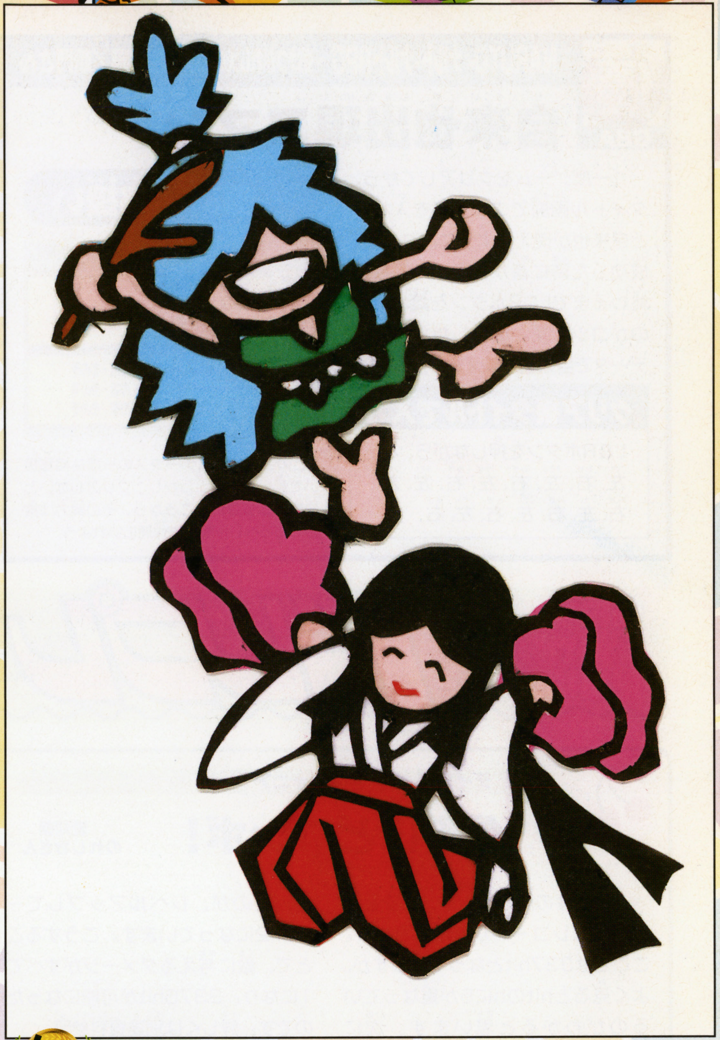
福島県／はーちゃんさん
山梨県／あぐりさん
和歌山県／PKマニアさん
秋田県／めるいば茶さん
神奈川県／タコ・カイ・ナさん

表彰された方には特製記念品を差し上げます！

9月と云へば秋であり、秋と云へば中秋の名月であり、中秋の名月と云へば満月であり、満月と云へば狼男であり、狼男と云へば、ウオーでガンス。
アズマ フースケ

ケイ大佐

猛暑だったことを忘れてしまうぐらい、過ごしやすくなってきた今日この頃。なんだかすぐに秋になっちゃうんですね～。さてさて。台風が猛威を振るっている地域のみなさんのことを案じつつ、今月も楽しくレッツゴー。

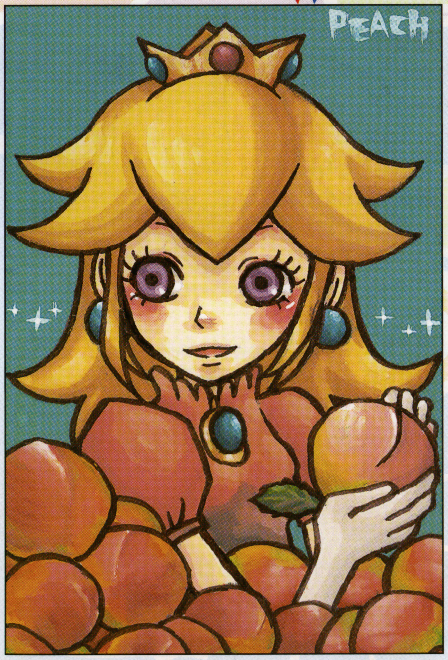


今月のイチオシ！ 福島県／はーちゃんさん

←趣味で始めたという切り絵で『新・鬼ヶ島』のどんべとひかりを制作してくれました。昔話っぽい、ほのぼの感たっぷりの雰囲気がよくでてますよね

京都府／りゅうすさん

←『FFCC』よりキノコの森。このステージは全体的に秋の雰囲気だよね。9月に入り、さっそく季節感のあるイラストをいただきました。キノコと言えば、秋の味覚…だからキノコの森は秋っぽいのか？



山梨県／あぐりさん

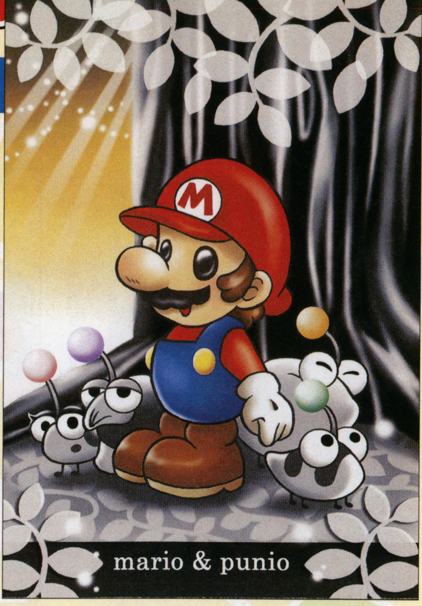
←夏休みに農協で桃関係のアルバイトをしていたんだとか。ということで、桃&ピーチ姫。今なんてちょうど桃がおいしい季節だよね。関係ないけど、柔らかい桃の皮がぺり～っときれいに向けたときって感動しません？

北海道／さざれさん

←秋の花に囲まれて秋の果物を手にするリンク。おいしい物がたくさん食べられる季節だもんね。ってさっきから食べ物の話ばっかりしているような…。もう少し赤系統の色が多いと、より秋っぽい雰囲気がでるかも…

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ドリキンのベストナイン!!

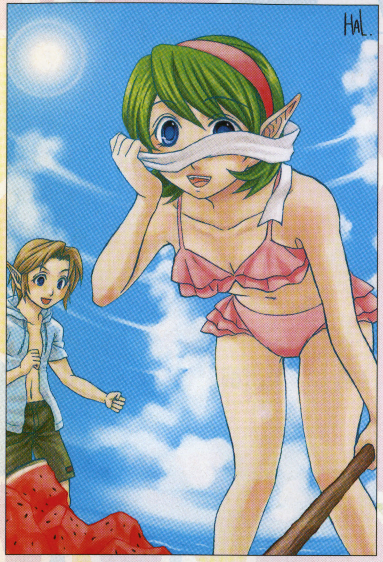


埼玉県／茉莉花さん

◆感激の連続だという「ペーパーマリオ」より、特に気に入っているというプニオたちを描いてくれました。猛暑の間は大樹の木陰が涼しげに見えたよね～

和歌山県／早乙女らいむさん

◆今年の猛暑はまさに「ボクタイ」日よりの連続でした。汗をかきながらゲームをプレイ！

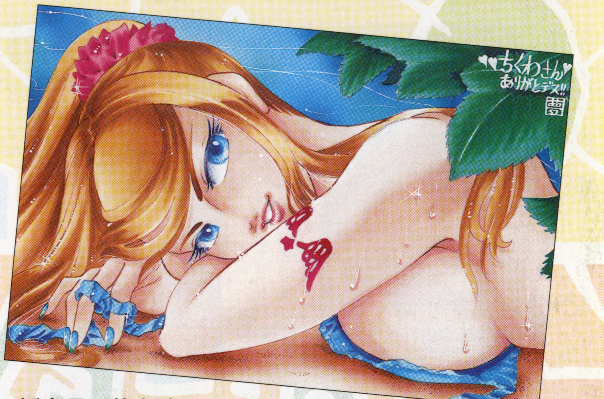


愛知県／HALさん

◆専門学校でイラストの勉強をしているそうです。ってことはこれからますます絵がうまくなっちゃうかもね。将来は漫画家？イラストレーター？アニメーター？グラフィッカー？

和歌山県／PKマニアさん

◆「スマDX」キャラたちが、秋のピクニック。それぞれいろいろと楽しそうです



栃木県／夢之助さん

◆すっかり涼しくなりましたが、まだまだ暑い時に届けられた作品。タイトルは「リラックス」ということで、サムスを描いてくれました。たまりませんなぁ…

東京都／こりんさん

◆「ずーっと買おう買おうと思っていて、でもずーっと金欠で買えない」という「メトロイドゼロミッション」。パワードスーツなしで活躍するサムスがみものなんですよね

岡山県／風龍紀一さん

◆「風のタクト」より。リンクの指揮でバイオリンを演奏するマコレ。静かな森に音楽が響き渡ってますね

神奈川県／雫さん

◆新作のリンクに思いをはせて。「今回はナビィさん登場するのでしょうか？」だって

福島県／こめさん

◆「ロックマンゼロ」なかなか筋肉質な感じの主人公ゼロ。背景の秋色の夕焼け空が、どことなく郷愁を誘いますね。そらの雲もヒツジ雲で、季節感があふれてます

クィーンサイズ　バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ！

◆新作のゼルダを描きたいそうですが、ソフトが発売されてから描くことに決めてるんだそうです。あと1年ぐらいは描けないんじゃ…

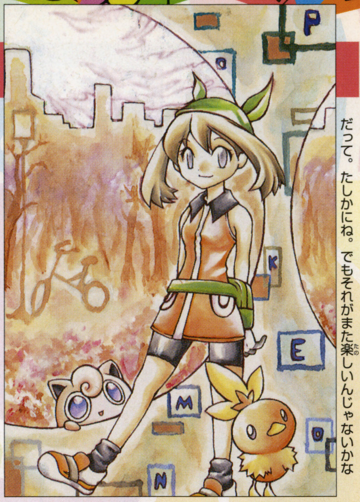
大阪府／はるさめまなななさん

◆タイトルは「マリオモテモテ？」。なるほど〜。今回のマリオは異様にモテまくってるからね。あのヒゲに何かモテる秘密でも…

埼玉県／ミクニキューさん

◆雨上がりの119番道路を描いてくれました。雨が降った後の涼しげな感じや、雨が地面にしみこんだ時の匂いなども感じられますね

愛知県／ハチリコさん



◆ポケモントレーナーはどこ行ってもバトルで大変ですね（笑）だって。たしかにね。でもそれがまた楽しいんじゃないかな

東京都／しろあんさん

◆大人気の映画『スパイダーマン』風なマリオ。ヒゲを出しているから一発で正体がばれそう（笑）

神奈川県／カラクサさん

◆夜の街を飛翔するリザードン。オレンジ色をみるだけでリザードンを描きたくなるんだとか…

東京都／ヨパちゃん

◆自称「ズヴァリカンペキ」コンビだって

千葉県／大きい庭さん＆神奈川県／有賀八十八さん

◆ミトスと並んで好きというジーニアス

愛媛県／湖綾ちこさん

◆迫力のあるイラスト。空の王者、レックウザですね

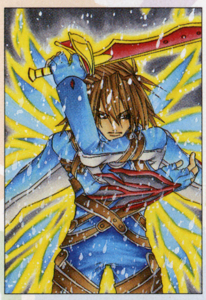
千葉県／蕗さん

鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆ディスクシステムセレクションのラインナップにもある、激ムズの『スーマリ2』です

◆レックウザにグラードン、そしてカイオーガ。くっきりとした色合いがきれいですね

茨城県／深海 潤さん



◆『TOS』より、天使クラトス。ジャッジメント発動前のシーンを描いてくれました

新潟県／水木 蛙さん

◆「なんとレサレサが『ペーパーマリオ』のピカリーヒルズに！」。懐かしいよね〜

長野県／森山真衣さん

◆『ポケモンLG』。まだ未クリアプレイ中とか

群馬県／じのさん

◆『バテン』のミズチさま。にこやかな笑顔がステキです。ミズチさまって無表情なイメージだからね

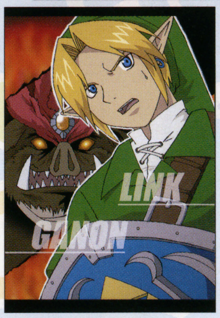
広島県／サングラスさん

◆118号の企画ページ「ピーチ姫グラフィティ」に影響されて描いてくれたんだそうです

長野県／にゃお子さん

◆「ひっさつスマイル」でロイドが照れます

岐阜県／天凪しゅうさん



◆リンク＆ガノン。リンクの衣装からすると、『時のオカリナ』を描いてくれたようですね

千葉県／るまいらぱうろさん

◆『FFT-A』のレドナを描いてくれました

北海道／くおんさん

◆とってもにぎやかな『ペーパーマリオ』イラストです。色も鮮やかですね

静岡県／飯塚亮太さん

◆『ゾクタイ』より。ジャンゴ以外にも楽しい登場人物がたくさん活躍するんだよね

神奈川県／桃花舞菜香さん

◆映画『裂空の訪問者』に登場したポケモンです

香川県／ぼなーか咲川さん

◆オトコ…なんだよね。『ペーマリ』のビビアン

長野県／クロさん

◆「なんでこんなに好きなんだろうってくらいリンクが好き」だって。レディキラーですなぁ

愛知県／星井みかんさん

ジャックサイズ

ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！

神奈川県／岬はなびさん
ゴーストポケモンで肝試し！

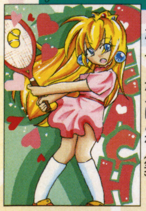
埼玉県／あいかあかねさん
「ソクタイ」。リタとジャンゴの手

神奈川県／エージさん
「裂空の訪問者」のEDをイメージ

長野県／にゃお子さん
「バテン」のヒロイン、シェラ

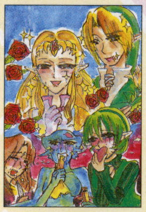
茨城県／葉月みかさん
タイトルは「夏の想い出」です

静岡県／赤砂糖さん
水彩で油絵の具風に彩色！

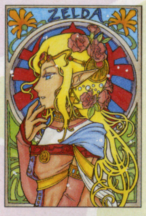

岐阜県／奏都さん
タイトルは「テニスの女王様」だって。なるほどね（笑）

山形県／ようこさん
DSで期待の「真・三國無双」馬超

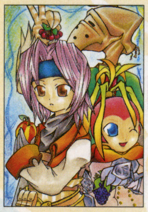
滋賀県／ほうぶさん
「FE蒼炎」の主人公アイクです


三重県／おさとさん
ガハハ。失恋した3人が…（笑）

愛知県／蓮火ヒノさん
グルメマスターをめざして！


京都府／アロエさん
新作のゼルダ姫をイメージ

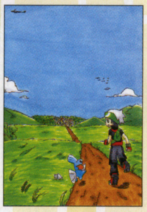
千葉県／グミぐみさん
「エメラルド」の発売が楽しみです！


北海道／師羅さん
友達の家で「FFCC」をプレイ！

神奈川県／滝川智香さん
タイトルは「光と植物」だとか

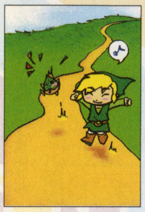
京都府／ミッチェルさん
はじめて村に来た時をイメージ

東京都／MLさん
「パルテナの鏡」のピット君だね


東京都／すずかぜさん
新しい街が見えてきて、走って飛び込んでいく。そんな瞬間です

茨城県／M・M・Iさん
背景の「目」が「ゼル伝」っぽいね

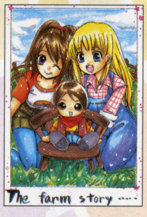
滋賀県／海神竜馬さん
最近ミュシャ風にはまってるとか。髪の毛のあたりがそんな感じだね


大阪府／クラルさん
はねるマコレがかわいいです〜

神奈川県／智さん
「ポケモン エメラルド」より

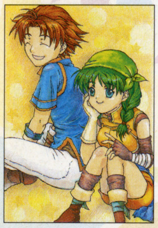
熊本県／みらいさん
「カービィ64」のイラストです

長野県／らりーたさん
背景に好きなマグナスを描いたとか


長野県／松山りこさん
「牧場物語」GC&GBAの主人公

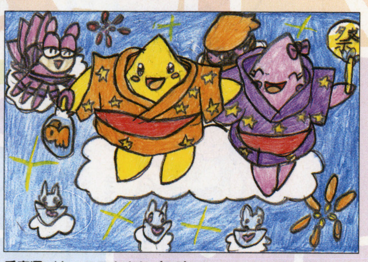
京都府／しょぼたまさん
「ムジュラ」のビーバー兄弟！　久しぶりに思い出しました（笑）

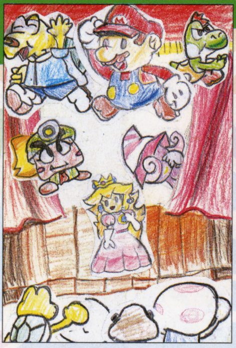
島根県／風見鶏さん
「マジカルバケーション」イラスト


群馬県／アヤトさん
「FE烈火」のウィル&レベッカ

アンダーイレブン

11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。

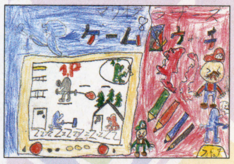

兵庫県／キョロスタさん（10）
↑スタフィー&スタピーも夏祭りで盆踊り！


北海道／天鳥さん（10）
←マリオたちを張り付けていて、雰囲気出ています

東京都／ミジーニアスさん（8）
←『FF I・II』より。キュビズム風のタッチです。アルテマウェポンをゲットしたとか

？県／ななさん（7）
←「FFCC」のマイキャラだそうです

DK
秋田県／めるいば茶さん（9）
←得意だというワンワン。背景もかわいいです


広島県／佐々木健太さん（7）
↑ゲームウォッチを描いてくれました

秋田県／17ページさん（11）
←『TOS』よりコレットのエンジェル・フェザーが炸裂！

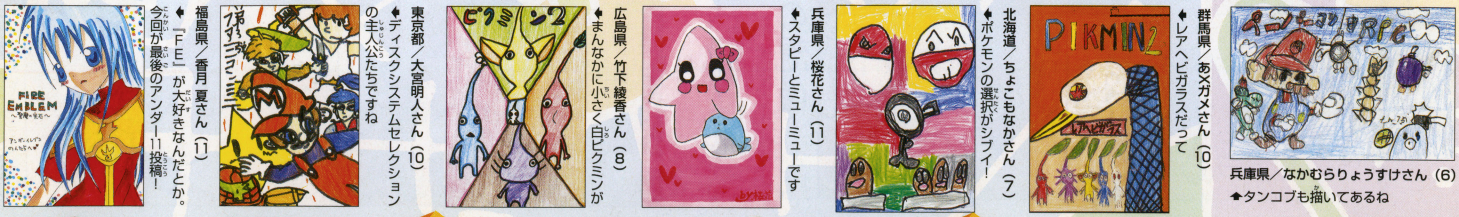
高知県／コスモス★さん（11）
←背景のチェックがいい感じです

栃木県／ダークマインドさん（8）
←なるほどくんが「異議あり！」

新潟県／入山むつみさん（7）
←ハンバーガーをもぐもぐもぐ

静岡県／ベクミンさん（11）
←「ソニック」のエミーだね

宮城県／スガレイさん（10）
←「エメラルド」が楽しみだとか


兵庫県／なかむらりょうすけさん（6）
↑タンコブも描いてあるね

群馬県／あメガメさん（10）
←レアヘビガラスだって

北海道／ちょこもなかさん（7）
←ポケモンの選択がシブイ！

兵庫県／桜花さん（11）
←スタピーとミューです

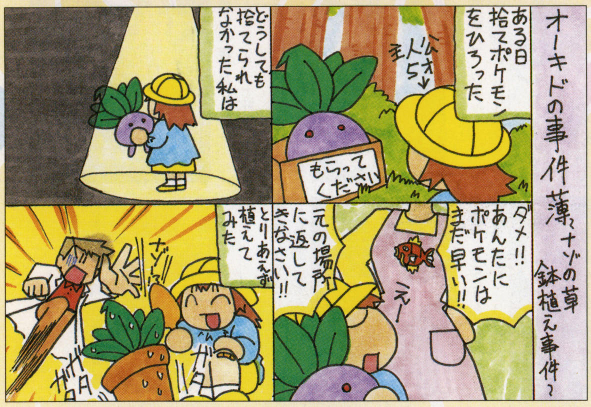
広島県／竹下綾香さん（8）
←まんなかに小さく白ピクミンが

東京都／大宮明人さん（10）
←ディスクシステムセレクションの主人公たちですね

福島県／香月 夏さん（11）
←『FE』が大好きなんだとか。今回が最後のアンダー11投稿！

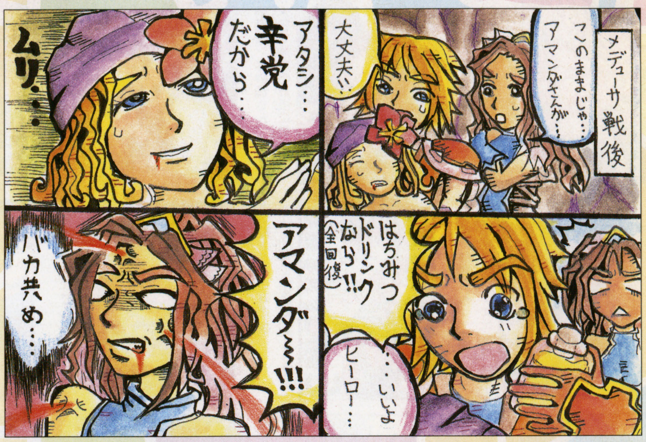
カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



兵庫県／夏野ふぶきさん

◆埋めちゃえば観葉植物みたいだし、邪魔にならないし…ってそういうことではないですね。お母さんのエプロンがいいですな

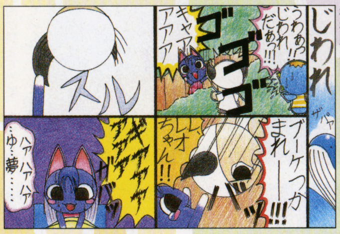


大分県／GAAさん

◆好き嫌いを言ってる場合じゃねぇ！ 健康のためなら死んでもいいってほどの健康マニアみたいなもんです。さすがの血管もブチ切れます

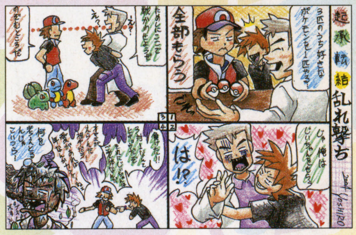
徳島県／みるくるみさん

◆カイリキーのメス。確かにパンツ一丁だもんなぁ…。ビキニぐらいは着せてあげたいところだけど、気味悪そうな気も…



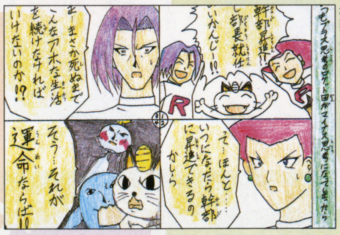
福井県／ほおいちさん

◆ツノが！ ツノがぁ！ っていうか、本気で助けるなら手を出して欲しい…



神奈川県／山本是朗さん

◆このサイズだと読めない…？ セリフの色分けが逆に読みづらいかも…

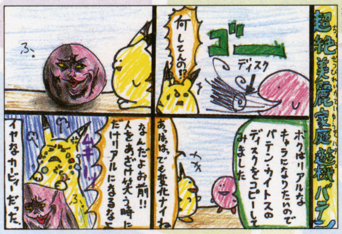


神奈川県／にんてん丼さん

◆なんじゃそのキメゼリフ！ 特にソーナンスの顔がスバラシイ！

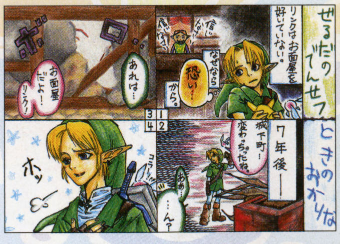
東京都／GGLさん

◆うぎゃ！ 馬じゃなくてヨッシー。エリウッドの必殺が「飲み込み」に…



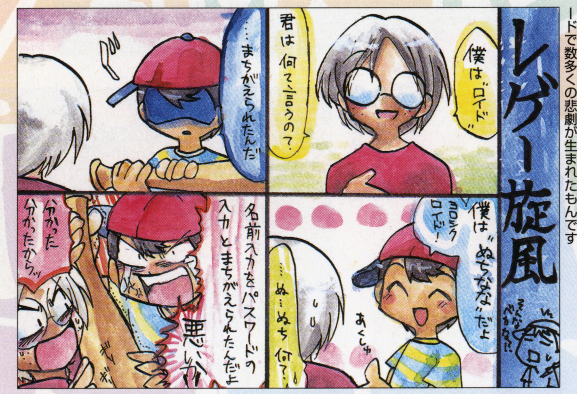
神奈川県／近所のトトロさん

◆ガハハハハ。あざけり笑うカービィ。しかも『バテン』風なリアルさで！



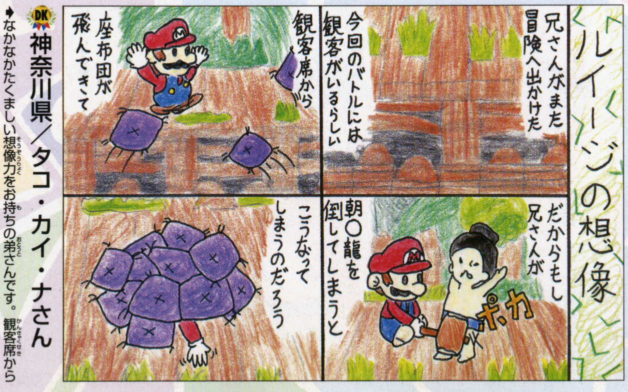
愛知県／モスクYさん

◆そんなに恐かったんだねぇ…



静岡県／イチボシさん

◆あ〜あ。こりゃまたへんな名前を…。ファミコン時代はパスワードで数多くの悲劇が生まれたもんです



DK 神奈川県／タコ・カイ・ナさん

◆なかなかたくましい想像力をお持ちの弟さんです。観客席から座布団が舞う。そんなシステムがあったら楽しそう！

千葉県／犬飼鈴助さん

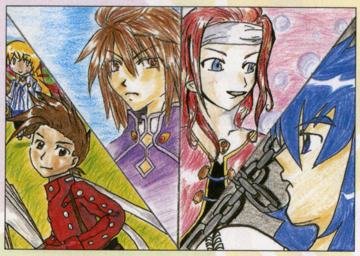
◆ウインクでごまかしている場合ではありません。確かにシルエットは似ているけれども。チンクルの顔は怖いし。黄色ピクミンは表彰台つきだし

合作ランド

3人以上の合作作品。ユニット名も描いてね！

◆姉妹で『バテン』の合作をしてくれました
ユニット名：輝揺泡粋&端智ユズ彦

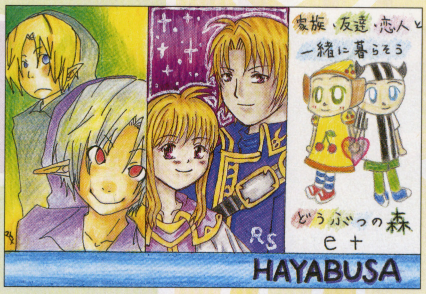
◆幼なじみと姉とともに合作したんだとか
ユニット名：裏八幡



◆『TOS』好きのメンバーで、それぞれが好きなキャラを描いたそうです
ユニット名：出島

◆『ペーパーマリオ』のカゲ三人組を擬人化して描いてくれたそうです
ユニット名：フレンドスターズ

◆13人という大所帯の合作作品です
ユニット名：カメレオン



◆任天堂&任天堂ハード好きな弓道部の女の子が集まって描いてくれたんだそうです
ユニット名：HAYABUSA

◆兄弟で、期待している新作ゲームと好きなキャラを描いてくれました
ユニット名：ニンドリ3兄弟

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！

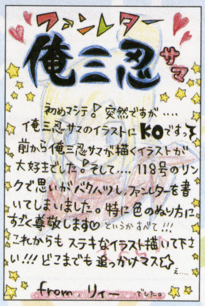
千葉県／ノイズさん

山形県／もみじさん

大阪府／龍安さん

神奈川県／東 魅風さん

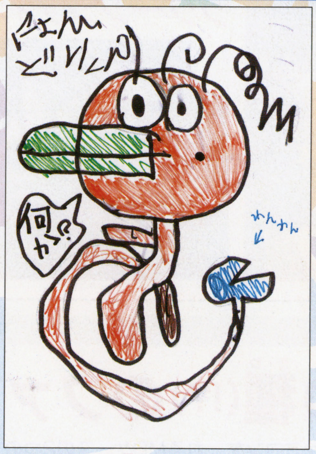
徳島県／仁木うるはさん



埼玉県／リィーさん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！



奈良県／アッサラームアレイコムナスレスレイトウナイターイトラーメンコラータミトさん

◆ニンドリくんの兄弟、にょんどりくんです。いつもニョロニョロしていて、口癖は「何か？」です

山形県／モンゴルあさぎさん

◆いてぇ。そしてひでぇ。キノピオのかわいらしい小さな手が、民衆の心をつかんだという伝説のイラストです

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと、お住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。

採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.122は9月17日必着
Vol.123は10月5日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル 8階
ニンドリ編集部「ドリキン」係

ドリキン掲示板
Vol.118のP.118に誤植がありましたので、お詫びと訂正をさせていただきます。カートゥーンランド右下の『バテン』ネタ4コマで、作者が「まる♂さん」となっていますが、正しくは「愛知県／直火さん」でした。訂正してお詫びを申し上げます。作者の直火さん、ならびにまる♂さんには大変ご迷惑をおかけいたしました。本当にゴメンナサイ！

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル
Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング

マッスル、金メダリスト北島選手の実家「きたじま商店」(カズヤ自宅すぐそこ)のメンチカツを食す。次号マッスルクッキングの伏線か…!?

はみだしNEWS

携帯電話でアクセスできるバイオハザードキャンペーン公式サイト(NTTドコモ、au、ボーダフォン共通アドレス http://ktai.capcom.co.jp/sp/bbb)では、映画「バイオハザードII アポカリプス」の最新情報のほか、待ち受け画面などが無料でもらえるキャンペーンを実施中。映画まで待ちきれない人は、携帯電話でチェック!

●トップニュース

前作は序章に過ぎなかった!? ゲームの主人公ジルも夢の競演 映画バイオハザードII アポカリプス

緊迫感あるダークなゲームの世界観を生かし、独自のストーリーと深まる謎によって新たな魅力を打ち立てた前作から2年を経て、ついにその続編が公開。物語の舞台は密閉された地下施設から、アンデッドの街と化したラクーンシティに展開。核爆弾投下まであと4時間という極限状態の中で、主人公アリスの元に行方不明の少女を救ってほしいとの連絡が入る。脱出に向けての激しくも美しいバトルがいま再び始まった!

●バイオハザードII アポカリプス
●配給元:ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
●9月11日より丸の内ピカデリー2ほか、全国松竹・東急系にてロードショー

主人公 アリス [ミラ・ジョヴォヴィッチ]

←もろさと強さを秘めた美しきヒロイン。前作の悪夢に決着をつけたはずが、再び過酷な運命の渦に巻き込まれる。葛藤を心に秘めながらも、生き抜くために疾走する

ジル・バレンタイン [シェンナ・ギロリー]

←ゲーム版『1』『3』の女性主人公。特殊部隊S.T.A.R.S.に所属。アリスと行動を共にする

ラクーンシティ消滅まで、あと4時間

暗殺者 ネメシス(!?)

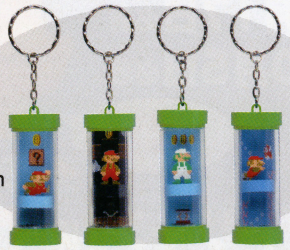
←ゲーム版『3』に登場。アンブレラ社が放った暗殺者。肉体が金属と融合したヒューマノイドだが、この怪物からアリスは何かを感じる…

●プライズ

ちょっと変わり種(!?)のファミコンモチーフプライズ登場

毎月おなじみとなったバンプレストのファミコンをモチーフにしたプライズ商品。9月は、見ると癒されそうな可愛いキーホルダーと、実用性+遊び心にあふれるMDケースの2つのプライズが登場。各プライズとも全国のAM施設、ゲームセンターなどにあるプライズマシンでゲットしよう。

■スーパーマリオブラザーズ マグネット付キーホルダー



7.5cm

←ケース内で浮いているフィギュアが上下にユラユラ動くのだ。マリオとルイージの各2種・計4種類あり

■Nintendo ファミコン&ディスクシステム MDケース

←開くと中にMDをスマートに収納。小物入れにしてもOKだ

↓ファミコン本体、ディスクシステム本体の2種類あり。イジェクトレバー、イジェクトボタンを押すとMDがひょっこり飛び出すのだ

矢印の差し込み口にMDを挿入すると、飛び出す仕掛けも!

13cm

 ©Nintendo

●アドバンスムービー

「ポケットモンスター TVアニメシリーズ」の第2話・第3話がアドバンスムービーで発売

GBAでアニメが見られるアドバンスムービー。今月は「ポケットモンスターTVアニメシリーズ」の第2話・第3話が同時発売される。かけがけのない仲間たちとの初めての出会いや宿敵ロケット団との初対決のエピソードが描かれるぞ。

第2話
「たいけつ ポケモンセンター」
←カスミとの出会いやロケット団と初対決など、見どころたっぷり！

第3話
「ポケモン！ ゲットだぜ！」
➡モンスターボールでゲットしたキャタピーを使いポケモン勝負！

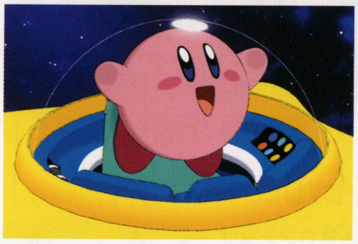
●9月16日発売予定
・第2話「たいけつポケモンセンター」 ・第3話「ポケモン！ゲットだぜ！」
●発売元:am3 ●各2499円(込)
※アドバンスムービーを見るためには別売りのアドバンスアダプタが必要です

●アニメ

「星のカービィ」TVアニメシリーズがCS「キッズステーション」で放送開始

2001年10月から2年にわたり全100話が放送されたアニメ「星のカービィ」が8月からCS放送・CATVのアニメ専門チャンネル「キッズステーション」で平日の毎日、1話ずつ連続放送中だ。見るためにはCS放送もしくはCATVへの加入が必要になるけれど、お家に見られる環境がある人は、この機会にぜひ見てみよう。

星のカービィ



↑ププブランドに巻き起こる事件の数々を、伝説の戦士(!?)カービィが、仲間とともに解決していく！ CGで描かれ表情豊かなカービィの動きも話題になったね

カービィの勇姿が再び見られるよ！

●アニメ「星のカービィ」
●メディア：CSおよびCATV
●チャンネル：キッズステーション
●放送日：毎週月曜～金曜
朝6:00と夕4:30に同一話を2度放映

はみだしNEWS

ナムコが韓国向けにPCオンラインゲーム事業を開始。対戦仕様のアレンジを加えた『ギャラガ・オンライン』と『ミスタードリラー・オンライン』が、韓国のコンテンツプロバイダーEOLITH社運営のウェブサイトで配信されている。これで先月のセガに引き続き、ナムコも海外での本格的なオンライン展開を開始。日本での新たな展開が待たれるところだ。

●トピックス

『FE 聖魔の光石』『キングダムハーツ』etc. 月刊任天堂9月号はムービーに注目

ショップ店頭などに設置され、新作ソフトの試遊や最新映像が楽しめる「月刊任天堂」。現在店頭で体験できる9月号は、粒ぞろいの貴重なムービーに注目。とくに『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』は、まだゲーム雑誌にも載っていないような新システムの紹介など見逃せない内容になっている。

●収録タイトル●

体験版
- スーパーマリオボール
- ペーパーマリオRPG
- 金色のガッシュベル!!

ムービー
- くるりんスカッシュ！
- ファイアーエムブレム 聖魔の光石
- キングダムハーツ チェインオブメモリーズ
- ゾイドバーサスⅢ ほか

↑『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』のムービーには、ここでは明かせない情報が満載

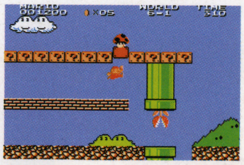
↑10月14日発売予定の『くるりんスカッシュ！』は、スカッシュマンが親切に解説してくれる

↑11月11日に発売決定の『キングダムハーツ～』は、せつないピアノのメロディが雰囲気たっぷり

●トピックス

シリーズ実売総計300万本目前!! ファミコンミニ歴代売り上げランキング

ひとまず一区切りとなったファミコンミニシリーズ。その中で何が売れているかズバリまとめてみたのが下の表だ。第1弾シリーズが上位に並ぶ中、8月10日に発売されたばかりの『マリオ2』の健闘が目を引く結果に。



←第1作にどこまで迫れるか注目の『マリオ2』

ファミコンミニ 売り上げランキング（8月22日現在／編集部調べ）

順位	タイトル	実売本数	順位	タイトル	実売本数
1	スーパーマリオブラザーズ	593,037	11	エキサイト バイク	88,076
			12	ツインビー	87,547
2	ゼルダの伝説1	214,970	13	マッピー	86,305
			14	リンクの冒険	68,321
3	アイスクライマー	178,552	15	マリオブラザーズ	68,314
			16	魔界村	67,967
4	がんばれゴエモン！からくり道中	166,359	17	高橋名人の冒険島	62,961
			18	スターソルジャー	59,893
5	ドンキーコング	153,795	19	レッキングクルー	51,938
			20	バルーンファイト	46,661
6	スーパーマリオブラザーズ2	122,383	21	ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編	40,397
			22	ディグダグ	39,756
7	ゼビウス	116,443	23	ファミコン探偵倶楽部 PARTII うしろに立つ少女 前後編	36,639
			24	新・鬼ヶ島 前後編	32,596
8	ボンバーマン	108,996	25	SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ	29,480
			26	謎の村雨城	28,171
9	パックマン	107,884	27	光神話 パルテナの鏡	27,722
			28	悪魔城ドラキュラ	25,962
10	ドクターマリオ	102,816	29	クルクルランド	24,409
			30	メトロイド	21,914

©Nintendo／Creatures／GAME FREAKS・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©1998 ピカチュウプロジェクト2004 ©am3 Inc. ©Nintendo／HAL Laboratory,Inc. ©Nintendo／HAL Laboratory,Inc.・CBC
©2004 Nintendo／EIGHTING ©2004 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS ©Disney Enterprises,Inc. Developed by SQUARE ENIX

はみだしNEWS

9月24日から3日間、千葉・幕張メッセにて開催される東京ゲームショウ2004。今年はDSタイトルの出展が期待されるところだけど、現在のところ正式な発表は一切なし。ただ次号9月21日発売号で画面を紹介できるメーカーが何社かあるので、会場でサプライズ的に映像を流すメーカーもあるのでは…？ 次号ではTGSの直前情報もしっかりお伝えする予定。

●イベントレポート

ミスマガジン2003がファンと交流

『バーチャファイター サイバージェネレーション ～ジャッジメントシックスの野望～』発売記念イベント

8月28日、東京・秋葉原のソフマップにて、セガ『バーチャファイター　サイバージェネレーション』の発売記念イベントが開催された。イベントにはゲームのテーマソング「ユウキ」とエンディングテーマ「新しい空」を歌うアイドルユニット「ミスマガジン2003」の5人のメンバーがかけつけ、集まったファンと一緒に大いに盛り上がったぞ。

↑ミスマガ2003グランプリの真悠子ちゃんはじめ皆セクシーな衣装で登場

←左から西田美歩さん、夏目理緒さん、岩佐真悠子さん、瀬戸早妃さん、天川美穂さんのフレッシュな5人のユニットだ

↑ゲームを買ったファンと一緒にトークショウやゲーム大会、握手会などを楽しんだのだ

●アニメ

長編フルアニメCGで『デジモン』が帰ってくる！

『DIGITAL MONSTER X-EVOLUTION 13番目のロイヤルナイツ』

幅広い展開を見せるバンダイ発の人気コンテンツ「デジタルモンスター（デジモン）」の新プロジェクトが始動。その一環として全編フルCGの映画版の製作が進んでいる。国内外の一流クリエイターのコラボによって、デジモンにまた新たな歴史が刻まれる予感！

ドルモン

←↑体内にX抗体と呼ばれるプログラムを持つ、物語の主人公的存在のデジモン。出生の秘密を持ち、何者かに命を狙われているらしい

デジタルワールド最大の危機！

➡シリーズ初の試みのフルCG映像は『デジモン』本来の持ち味であるデジタルなアイデンティティを深く表現

■スタッフ　監督／角銅博之　脚本／伊藤和典・川崎美羽　製作／デジモンCGプロジェクト　制作／東映アニメーション　CG制作／IMAGI

●DIGITAL MONSTER X-EVOLUTION 13番目のロイヤルナイツ
●2005年公開予定

●アニメ

TVアニメ新シリーズ「ゾイドフューザーズ」放送開始

ゲーム最新作『ゾイドバーサスⅢ』（トミー）がまもなく発売され、ますます盛り上がりを見せるゾイドワールドに、また新たなニュース!! 10月から新作TVアニメシリーズ「ゾイドフューザーズ」がテレビ東京系列全国ネットで放送スタートが決定。今回の主人公は、チーム・マッハストームのメンバーで、ライガーゼロフェニックスを愛機とするZiファイター "RD"。CGで描かれた迫力あるゾイドのバトルも必見だ。

●ゾイドフューザーズ
●10月3日（日）朝8時30分～
テレビ東京系全国ネットで放送開始

●CD

『アドバンス ガーディアンヒーローズ』のサウンドトラックCDがゲームと同時発売

トレジャーより発売される爽快アクション『アドバンス ガーディアンヒーローズ』のサントラCDが、ゲームとほぼ同時に発売予定。熱い興奮を呼び起こすオリジナル音源が完全収録されている。

↑ゲームのほうは9月22日発売。多人数プレイが楽しいので友達に勧めるべし！

←豪華ゲストクリエイターによるボーナストラックでは、華麗なアレンジが聴ける！

●アドバンス ガーディアンヒーローズ
オリジナル・サウンド・トラックス／トレジャー
●9月23日発売予定　●2310円（込）
●品番：SCDC-00371

©本郷あきよし・デジモンCGプロジェクト ©1983-2004 TOMY ©ShoPro・TV Tokyo ©TREASURE 2004 ORIGINAL GAME ©SEGA CORPORATION

トランセル種市 Presents! ポケモン堂 ちょいプチ

夏休み中に開催されていた「ポケモンフェスタ2004」だけど、事前応募なしで参加できた「ポケモンリーグ トリプルビート」に参加した読者から手紙をいただいた。会場で勝利するともらえる貴重なシールをわざわざ送ってくれたのだ。

カッコいい戦利品

⬆勝利の証「グラードンシール」。神奈川県のまる♂さん、パシフィコ横浜に行ったのかな？ ありがとう

シールを貼って遊ぶポケモン全国マップが登場

ポケモンたちが住むカントー・ジョウト・ホウエン地方のマップ上に、ポケモンのシールを貼って遊ぶ「めざせ！ シールで全国制覇〜」がメディアファクトリーから10月8日に発売される。各地方ごとに発売され、マップはビッグなB3サイズだ。

●めざせ！ シールで全国制覇
カントーマップ/ジョウトマップ/ホウエンマップ
●発売日：10月8日(金)
●価格：各525円(込)
●内容：B3サイズのマップ/シール3シート(約250枚)

全国マップは3種類発売

⬅この全国マップはカントー、ジョウト、ホウエン地方の3種類が発売。その地方に住むポケモンたちのシールが、各マップごとに約250枚もついてくるのだ！

3つのマップをつなげることも！

⬅各地方のマップ3種類そろえてつなげれば、全国マップが完成する。またポケモンのシールも3種類のマップを集めることで、すべてのポケモンのシールが揃うのだ。自分なりの全国マップを完成させよう！

ポケモンのイラストが入った「液晶ガード ポケモン」発売

モリガングよりポケモンのかわいいワンポイントマークが入った、ゲームボーイアドバンスSP専用の液晶保護フィルムが発売になった。

ワンポイントイラスト

●液晶ガード ポケモン
●発売日：発売中 ●価格：630円(込)
●内容：高光沢液晶保護フィルム1枚

ポケモンセンタートウキョーがリニューアルオープンしたぞ！

改装工事中だったポケモンセンタートウキョーが、リニューアルオープン。黄色いアーチが目印だった入口もリニューアル後は青い「Pokémon」ロゴのものに変わり、遠くからでもすぐにわかるのだ。店内のディスプレイも変更されているのでぜひチェックしてみよう。

⬅これが青いアーチにリニューアルした入口。店内にもいろんな場所に、ポケモンのシルエットを発見できるぞ

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

ハリウッド進出!?

■みすりンHP■ http://sideview.web.infoseek.co.jp/

ギリギリスクランブル

DSタイトルに新たに海外メーカー2社参入

任天堂公式サイトのDS発売予定タイトルリストが更新され、新たに2社が追加(8月19日現在)。まずエレクトロニック・アーツの『アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ』は、前号本誌でもお伝え済み。もう1社のビベンディ ユニバーサル ゲームズは、傘下にユニバーサルインタラクティブなどの開発スタジオを擁するフランスの大手メディア複合企業。人気作『クラッシュ・バンディクー』最新作などをGBAで発表したばかりだが、DS参入タイトルの『ロボット』(仮称)は、まったくのオリジナル作のようだ。

はみだしNEWS

開発ツールなどを手がけるメトロワークス(株)の公式サイトによれば、メトロワークスは任天堂の委託を受け、ニンテンドーDS向け開発ツール「CodeWarrior Development Studio for NINTENDO DS」を開発、すでに任天堂より100社以上のソフトメーカーへ配布されているとのこと。今頃各社ともハードと同時発売を目指して徹夜の日々…かな!?

©Nintendo · Creatures · GAME FREAK · TV Tokyo · Sho Pro · JR Kikaku ©Pokémon

特別企画 みなさんの おかげでここまで これました なんとお礼を 言ってよいやら
120号記念 ちょこっとだけ 付録グラフィティ

みなさんのおかげで、ついにニンドリも120号を突破することができました。そこで、これまでのニンドリを付録で振り返ってみようという企画です。96年に創刊した「64ドリーム」のころから比べると、最近の付録は超豪華！ この付録、全部持ってる人はいるかな？

←ロクドリのころは毎号シールが付いていました

創刊準備号

50号

100号

そして今 120号

体験版 GC Disc

ルーンⅡ ～コルテンの鍵の秘密～

ゲームキューブ体験版ディスク

03年6月6日号

史上初となるゲームキューブ体験版がニンドリの付録に！ この体験版では、主人公が製品版とは違う衣装を着ている

ポスター Poster

ゼルダの伝説 時のオカリナ

宮本さんサイン入りポスター

98年4月号

あこがれの人、宮本茂さんのサインが入ったポスター。ファンなら持っておきたい保存版です

ピクミン2 生物図鑑

04年6月6日号

ピクミンに登場する生物が図鑑風に並べられている。裏には『ピクミン2』のマップが載っている

ゲームサウンドミュージアム スーパーマリオブラザーズ3

04年5月21日号

メガハウスから発売された、CD付きの食玩「ゲームサウンドミュージアム」の特別バージョン。30トラックのBGMを収録

CD&DVD Music & Video

カービィのエアライド 出張サウンドテスト

03年8月6日号

厳選された7コースの音楽を収録。「出張サウンドテスト」のタイトルは、ソフト発売前にちょこっと聴けることから、桜井政博さんが命名

ファンタシースターオンライン サウンドトラックCD

03年11月6日号

ワルシャワフィルハーモニー交響楽団による『PSO』テーマ曲などを収録。ボーナストラックに「ビリーハッチャー」のテーマソングも

マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブDVD

03年11月21日号

03年9月14日に行われたライブの模様を収録。宮本さんや近藤さんを始め、任天堂のクリエイターが参加。司会はあしゅらさんだった

逆転裁判 スペシャルCD

04年1月21日号

『逆転裁判』シリーズの名曲の中から6曲をアレンジバージョンで収録。ナルホド君や御剣検事の声や、パソコンで再生可能な映像も収録

ディスクシステムセレクション いいとこどりCD SIDE A

04年9月6日号

「ディスクシステムセレクション」より、アクションゲーム5タイトルのBGMを収録。元のディスク音源から生録音されている

ディスクシステムセレクション いいとこどりCD SIDE B

04年9月21日号

アドベンチャーとサードパーティ作品5タイトルを収録。SIDE Aと同じく、プレイしている効果音の入ったプレイバージョンも収録

別冊 Book

ドリテクの殿堂 金・銀

97年2月～3月号

64ドリーム時代、初めての別冊付録。金と銀の2冊が2号連続でつけられた

巨人島からの手紙 (Vol.1～6)

99年7月～12月号

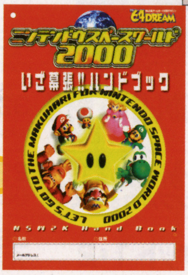
作者の飯田和敏さんの協力のもとに作られた『巨人のドシン』を補完する物語。6号連続の付録

ゼルダの伝説 時のオカリナ 攻略ヒントブック(1～3)

00年1月～3月号

待ちに待って発売された『時のオカリナ』の攻略別冊。3号連続の付録としてつけられた

ニンテンドースペースワールド いざ幕張!! ハンドブック



00年10月号

任天堂が主宰する、スペースワールドを楽しむためのハンドブック。会場で持ち歩く読者さんが続出！

MOTHER 1+2 地球を救える本 (1～3)

02年7月21日～8月21日号

GBAでリメイクされた『マザー1+2』。両タイトルを同時に攻略できる別冊。3号連続の付録だった

どうぶつの森カードe パーフェクトカタログ

03年9月21日号

『どうぶつの森e+』発売を記念して、それまでに発売された「どうぶつの森カードe」を完全網羅した別冊

GC+GBA ポケット広技苑

04年2月6日号

毎日コミュニケーションズ刊の裏技本「広技苑」より、GCとGBAタイトルを抜粋した極厚本

ファミリーコンピュータマガジン復刻版

04年3月21日号

『ファミコンミニ』を記念して、兄弟誌だったニンテンドースタジアムの前身であるファミマガ復刻版

月刊任天堂 体験お手伝いマニュアル

04年8月6日号

ゲーム店の店頭などで、最新ゲームなどを体験できる月刊任天堂。それを楽しむためのマニュアル本

04年5月6日号

ゼルダコレクション 全部入り完全攻略ガイド

クラブニンテンドーでポイント交換できるゼルダコレクション。そのゼルコレに収録された、全4タイトルを完全攻略

04年6月21日号

ファミコンミニ第1弾 全部入り最終攻略ガイド

ファミコンミニとして発売された、なつかしの10タイトル。その全てを完全攻略

04年8月6日号

ファミコンミニ第2弾 全部入り完全攻略ガイド

ファミコンミニ第2弾の10タイトルを攻略。第1弾～今号付録、3冊の背表紙を並べると…

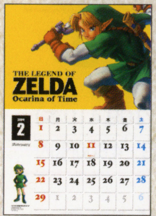
カレンダー Calendar

04年1月21日号

『どうぶつの森 e+』での生活を楽しむためのカレンダー手帳。村での出来事を書き込める

どうぶつの森e+ カレンダー手帳

03年9月6日号



ゼルダの伝説 勇者のカレンダー2004

歴代の「ゼル伝」をモチーフにした豪華なカレンダー。リンクファン垂涎のお宝

03年1月21日号

月ごとに任天堂のキャラクターが描かれたカレンダー

任天堂ゲームカレンダー

その他 the Others

メモリーカード59 収納ケース

01年7月号

メモリーカードを6枚収納できるケース。同号の本誌にはメモリーカード用シールも

勇者のストラップ

03年2月6日号

『ゼル伝 風のタクト』発売記念のストラップ。携帯でもGBAでも使える

『どうぶつの森e+』対応 ニンドリくんカードe+

03年12月6日号

ニンドリのマスコット、ニンドリくんを村に呼ぶことのできる、どうぶつの森カードe+

勇者のストラップ2

03年5月6日号

GBA『ゼル伝 トライフォース＆4剣』発売記念の液晶拭き型ストラップ

このページまるごとを1名様にプレゼント

というわけで、ニンドリの歴代付録を抜粋で紹介してみました。今回ここで紹介した付録を、全部セットにして、抽選で1名様にプレゼントします！「住所・氏名・年齢・電話番号・付録にしてほしい物やアイディア」を書いて、右のあて先まで官製ハガキで送ってください。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8F
ニンドリ編集部
「120号記念プレゼント」係

シメキリ
9月21日消印有効

気になる最新データをニンドリ流に味付け！ ランキング研究所

最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

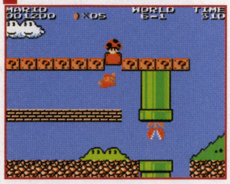
次号ランクイン！

次号の売り上げランキングで登場予定なのは『バーチャファイター サイバージェネレーション』『スーパーマリオボール』など。ランキング研究所では上記の作品や現在プレイしているゲーム（新旧問わず何でもOK）についての「ひとくちレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK！ 読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」欄に書いてちょうだい！ みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる！

任天堂ハード ソフト売り上げ TOP 20

8月9日～8月22日集計

1 GBA 初 ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2



122,383本（累計 122,383本）

任天堂 アクション 8月10日 2,000円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：すっごく難しい！ でも、プレイしていくうちに上達していくのが分かって楽しいかも(鳥取県/葉山せんせさん)

2 GC ↓1 ペーパーマリオRPG

70,066本（累計 322,115本）

任天堂 RPG 7月22日 5,800円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：101匹のプー族がピクミンみたいに見えてとてもカワイイ！ ペラペラ感も最高です☆(愛知県/ポケマニさん)

3 GBA 初 ファミコンミニ リンクの冒険

68,321本（累計 68,321本）

任天堂 アクション 8月10日 2,000円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：『ゼルコレ』持ってないんで、初体験でした。経験値があるんですねー。新鮮！(愛知県/舞湖悠貴さん)

4 GBA ↑7 伝説のスタフィー3

67,742本（累計109,410本）

任天堂 アクション 8月5日 4,800円(込)

5 GBA 初 サモンナイト クラフトソード物語2

52,053本（累計52,053本）

バンプレスト RPG 8月20日 6,090円(込)

順位	機種	前回	タイトル	本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GBA	↓2	ファイナルファンタジーI・IIアドバンス	43,515本	232,419本	スクウェア・エニックス	RPG	7月29日	6,090円(込)
7	GBA	初	ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編	40,397本	40,397本	任天堂	アドベンチャー	8月10日	2,000円(込)
8	GBA	初	ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女 前後編	36,639本	36,639本	任天堂	アドベンチャー	8月10日	2,000円(込)
9	GBA	初	ファミコンミニ ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前後編	32,596本	32,596本	任天堂	アドベンチャー	8月10日	2,000円(込)
10	GBA	初	ファミコンミニ SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ	29,480本	29,480本	任天堂	シミュレーション	8月10日	2,000円(込)
11	GBA	↓5	パワプロクンポケット 1・2	29,081本	79,124本	コナミ	シミュレーション	7月29日	4,179円(込)
12	GBA	初	ファミコンミニ 謎の村雨城	28,171本	28,171本	任天堂	アクション	8月10日	2,000円(込)
13	GBA	初	ファミコンミニ 光神話 パルテナの鏡	27,722本	27,722本	任天堂	アクション	8月10日	2,000円(込)
14	GBA	↓9	ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	26,982本	2,266,901本	ポケモン	RPG	1月29日	5,040円(込)
15	GBA	↑圏外	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション	26,681本	39,366本	カプコン	RPG	8月6日	6,279円(込)
16	GBA	初	ファミコンミニ 悪魔城ドラキュラ	25,962本	25,962本	任天堂	アクション	8月10日	2,000円(込)
17	GBA	↓3	NARUTO-ナルト- ナルトRPG 受けつがれし火の意志	23,767本	85,629本	トミー	RPG	7月22日	5,040円(込)
18	GBA	初	ファミコンミニ メトロイド	21,914本	21,914本	任天堂	アクション	8月10日	2,000円(込)
19	GC	↑圏外	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトルFull Power	20,137本	33,128本	バンダイ	アクション	8月5日	7,140円(込)
20	GBA	↓13	金色のガッシュベル!! 魔界のブックマーク	19,565本	66,562本	バンプレスト	RPG	7月16日	5,040円(込)

『ファミコンミニ』最新作、全タイトルランクイン

上半期の話題をさらった『ファミコンミニ』最新作。全10タイトルがトップ20入りの快挙を成し遂げた。1位の『**マリオ2**』は早くも10万本突破。10タイトル累計で40万本に。累計100万本突破は楽勝の勢いかも。

5位の『**サモンナイト～**』は5万本突破。GBA版の前作同様、上々のスタート。GBAの人気作として、確固たる地位を築いたようだ。

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

●『**ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2**』のワールド9で、外で泳いでるのが笑えました(東京都/任天堂超大好きさん) ㊓一世を風靡した「『スーマリ』のワールド9(バグ面)」を、開発者が遊び心で再現したステージなんだよね。ワールド9の最後のステージは必見ですぞ！

●前号付録CDの『**ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部**』の音楽に魅かれて、ソフトを買っちゃいました。まだ途中ですけど謎だらけの展開にドキドキ(高知県/比呂さん) ㊓物語も抜群にいいけど、絶妙なタイミングで流れる音楽がグッド。もし詰まったら付録の袋とじを使ってね！

●『**ファミコンミニ 謎の村雨城**』の緑雨城から先に進めない！ むずかしー(北海道/エクセさん) ㊓全部入りの担当ライターは必死でクリアしました…。何度も再挑戦して腕を磨くべし！

今号の注目株 15位 GBA ロックマン エグゼ4.5 ～リアルオペレーション～

26,681本（累計39,366本）

『ロックマンエグゼ』の世界を舞台とした育成ゲームが15位にランクイン。独特のシステムを持つため、初回の動きは弱かったが盛り返してきた。さらなるランク上昇の可能性も。

←PETを計画的に育成して、大会に出場させるのだ

©1986-2004 Nintendo ©2004 Nintendo Game Developed by INTELLIGENT SYSTEMS.©1987-2004 Nintendo ©2004 Nintendo/TOSE ©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2004 ©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

Vol.119 マッスルアンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト TOP 15

1 GC →1 The Legend of Zelda(仮)

任天堂 RPG
2005年未定 価格未定
767 ポイント

読者のコメント
リアルゼルダに超期待してます。あまりにも大作過ぎて、ディスク4枚組になったりして(汗)(神奈川県/Watさん)

2 GC →2 マリオテニスGC

任天堂 スポーツ
10月28日 5,800円(込)
638 ポイント

読者のコメント
豊富なスペシャルゲームがいいですねー。巨大なゲッソーとのラリーが面白そうだと思いました(秋田県/青山晴海さん)

3 GBA ↑6 ポケットモンスター エメラルド

ポケモン RPG
9月16日 4,800円(込)
588 ポイント

読者のコメント
もうすぐ発売ですね。ゲームを買ったら、新要素のバトルフロンティアで早く腕試ししたいっす(滋賀県/でんじゃらすGさん)

4 ↓3 GBA MOTHER3(仮)

※上の画面は「MOTHER1+2」です

任天堂 RPG
発売日未定 価格未定
423 ポイント

5 ↑7 GBA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

任天堂 アクションアドベンチャー
11月4日 4,800円(込)
385 ポイント

順位	機種	前回	タイトル	ポイント	メーカー/発売日	ジャンル/価格
6	GC	↓5	マリオパーティ6	341	任天堂 11月18日	その他 価格未定
7	GC	↓4	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	330	任天堂 今冬	シミュレーション 価格未定
8	GBA	→8	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	324	任天堂 10月7日	シミュレーション 4,800円(込)
9	GBA	↑10	まわるメイドインワリオ	316	任天堂 10月14日	その他 4,800円(込)
10	DS	↓9	どうぶつの森DS(仮)	297	任天堂 発売日未定	その他 価格未定
11	GC	↑12	スターフォックス(仮)	200	任天堂 今冬	シューティング 価格未定
12	GC	↑13	バイオハザード4	168	カプコン 今冬	アドベンチャー 価格未定
13	GC	初	NARUTO－ナルト－ 激闘忍者大戦！3	152	トミー 今冬	アクション 価格未定
14	GC	初	スーパーロボット大戦GC	148	バンプレスト 今冬	シミュレーション 価格未定
15	DS	↓11	ニュースーパーマリオブラザーズ(仮)	147	任天堂 発売日未定	アクション 価格未定

『ポケモン エメラルド』急上昇

トップ2は前号と変わらず。『ゼルダ』GC版の連続トップを脅かすタイトルは出てくるのだろうか。

3位に急上昇したのは、発売を間近に控えた『ポケモン エメラルド』。この作品のベースになった『ルビー・サファイア』は累計500万本に迫る勢い。軽く100万本突破は堅い？

13、14位にGCサードパーティタイトルがランクイン。『NARUTO』GC版の前作は、累計40万本突破のスマッシュヒット。最新作で、悲願(？)の50万本突破なるか。

14位の『スパロボ』は待望のGC初登場。GBAの『オリジェネ2』との相乗効果に期待できそう。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

● 『聖剣』シリーズ好きなワタシは、ニンドリで『聖剣DS』という文字を見たときにうれしくて放心状態に…(埼玉県/リリナさん) ㊔人気RPGがニンテンドーDSでも発売される(予定)なんてうれしいよね。シリーズ作品のリメイクなのか、完全新作なのかファンは気になるところ…かな？

● 『MOTHER3』、一度も情報や画面が出ないのでGBAで本当に発売されるのか不安です(茨城県/小林隆司さん)㊔N64版でお蔵入りになったから、不安になっちゃう気持ちはわかるかも…。

● 『スターフォックス』、どうやら今年中に発売するようでうれしいです(岡山県/ohさん) ㊔発売予定日は、まだ「今冬」のままだけど、発売近しを感じさせるよね。N64版以来となる(シューティングの)『スターフォックス』最新作に期待が高まるばかり！

おしくもランク外！

16位…キングダムハーツ チェインオブメモリーズ、17位…ゴールデンアイ ローグ・エージェント、18位…ドンキーコング ジャングルビート、19位…スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2、20位…スーパーマリオ64×4。期待ランキングでは売り上げランキングと同様にみんなのコメントを募集中。マッスルアンケートの裏面「本誌への意見・感想」欄に、発売前ソフトに対するみんなのコメントを書いてくれ。熱いコメント、楽しいコメントを待ってるよ！

ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q.ゲームキューブタイトルの売り上げは？

A.サードパーティが健闘、超ロングヒット多し

今回は『ファミコンミニ』10タイトル登場で、GCタイトルが2タイトルのみのランクインとなった売り上げランキング。そこで、今回はGCタイトルのみを抽出した最新ランキングを、ここでお届けしよう。

右の表を見て分かるとおり、8位までは年内発売タイトル。9位以下は2003年以前発売タイトルとくっきり分かれた。そのなかで異例の超ロングヒットを記録中の『スマブラDX』。発売からもう3年経つのに、GCの12位。累計も140万本間近と、他を圧倒。これに続くタイトルに期待！

ゲームキューブソフト売り上げトップ15
(集計期間：8月9日～8月22日)

順位	タイトル	メーカー	発売日	売り上げ本数	累計売り上げ本数
1	ペーパーマリオRPG	任天堂	7月22日	70,066	322,115
2	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトルFull Power	バンダイ	8月5日	20,137	33,128
3	ドンキーコンガ2 ヒットソングパレード	任天堂	7月1日	9,964	86,836
4	実況パワフルプロ野球11	コナミ	7月15日	9,779	83,671
5	ピクミン2	任天堂	4月29日	7,953	438,739
6	牧場物語 ワンダフルライフ for ガール	マーベラスインタラクティブ	7月8日	5,079	28,597
7	ロックマンX コマンドミッション	カプコン	7月29日	4,221	12,831
8	ワリオワールド	任天堂	5月27日	4,027	121,023
9	ドンキーコンガ	任天堂	2003年12月12日	3,628	425,631
10	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！ 2	トミー	2003年12月4日	3,049	401,724
11	どうぶつの森e+(カードeリーダー+同梱)	任天堂	2003年6月27日	2,869	331,076
12	大乱闘スマッシュブラザーズ DX	任天堂	2001年11月21日	2,703	1,380,166
13	あつまれ!! メイド イン ワリオ	任天堂	2003年10月17日	2,515	398,367
14	ポケモンコロシアム	ポケモン	2003年11月21日	2,433	607,796
15	マリオカート ダブルダッシュ!!	任天堂	2003年11月7日	2,384	791,765

©Nintendo ©2004 Nintendo/CAMELOT ©2003 Nintendo ©1989 SHIGESATO ITOI.Nintendo Program:©2003 Nintendo ©1994 Nintendo/APE inc.Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI ©2004 Pokémon.©1995-2004 Nintendo/CREATURES Inc./GAME FREAK inc.ポケットモンスター・Pokemon・ポケットモンスター エメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。©Nintendo ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

SOFT SCHEDULE GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。

ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月26日	バーチャファイター サイバージェネレーション～ジャッジメントシックスの野望～	セガ	7140円	001
9月30日	ゾイドバーサスIII	トミー	7140円	002
10月14日	くるりんスカッシュ!	任天堂	3800円	003
10月28日	マリオテニスGC	任天堂	5800円	004
11月18日	カイジュウの島～アメージングアイランド～ お買い得版	セガ	2940円	005
11月18日	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～ お買い得版	セガ	2940円	006
11月18日	ソニックアドベンチャー デラックス お買い得版	セガ	2940円	007
11月18日	マリオパーティ6(マイク同梱)	任天堂	価格未定	008
12月2日	Mr.インクレディブル	D3パブリッシャー	価格未定	009
今冬	ゴールデンアイ ローグ・エージェント(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	010
今冬	ザ・アーブス/シムズ・イン・ザ・シティ(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	011
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	エレクトロニック・アーツ	7140円	012
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	013
今冬	バイオハザード4	カプコン	価格未定	014
今冬	NARUTO－ナルト－激闘忍者大戦!3	トミー	価格未定	015
今冬	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	016
今冬	ドンキーコング ジャングルビート(仮称)	任天堂	価格未定	017
今冬	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	任天堂	価格未定	018
今冬	ボボボーボ・ボーボボ 脱出!!ハジケ・ロワイアル	ハドソン	価格未定	019
今冬	スーパーロボット大戦GC	バンプレスト	価格未定	020
2004年未定	HOMELAND(ホーム ランド)	チュンソフト	価格未定	021
2005年未定	The Legend of Zelda(仮称)	任天堂	価格未定	022
発売日未定	ビューティフル ジョー 2	カプコン	価格未定	023
発売日未定	大玉(仮称)	任天堂	価格未定	024
発売日未定	ガイスト(仮称)	任天堂	価格未定	025
発売日未定	メトロイドプライム2 エコーズ(仮称)	任天堂	価格未定	026
発売日未定	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ピンチェンジ	価格未定	027

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月26日	クラッシュ・バンディクー 爆走!ニトロカート	コナミ	5040円	028
8月26日	スーパーマリオボール	任天堂	4800円	029
9月9日	ボボボーボ・ボーボボ 爆闘ハジケ大戦	ハドソン	5040円	030
9月16日	ポケットモンスター エメラルド	(株)ポケモン	4800円	031
9月22日	エンジェルコレクション2 ピチモになろう	エム・ティー・オー	5040円	032
9月22日	DAN DOH!! 飛ばせ! 勝利のスマイルショット!!	タカラ	5040円	033
9月22日	アドバンス ガーディアンヒーローズ	トレジャー	5040円	034
9月24日	2つ遊べるツインシリーズVol.2「おしゃれプリンセス4/恋愛占い大作戦」	カルチャーブレーン	5040円	035
9月24日	みんなのソフトシリーズ みんなの将棋	サクセス	3654円	036
10月7日	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	任天堂	4800円	037
10月14日	まわるメイドインワリオ	任天堂	4800円	038
10月21日	F-ZERO CLIMAX	任天堂	4800円	039
10月28日	フルーツ村のどうぶつたち～にぎやかな村をつくろう!～	TDKコア	5040円	040
10月28日	バトローラーX	バンダイ	5040円	041
11月4日	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	任天堂	4800円	042
11月11日	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	スクウェア・エニックス	6279円	043
11月18日	学園アリス～ドキドキ★不思議たいけん～	キッズステーション	5040円	044
11月未定	ぶらぶらドンキー	任天堂	価格未定	045
11月未定	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー	バンプレスト	価格未定	046
11月未定	クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作戦	ビベンディユニバーサルゲームズ	価格未定	047
11月未定	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作戦	ビベンディユニバーサルゲームズ	価格未定	048
11月未定	ファインディング・ニモ-新たな冒険-	ユークス	価格未定	049
今秋	飛龍の拳 I・II・プラス	カルチャーブレーン	5040円	050
今秋	燃えろ!!ジャレココレクション	ジャレコ	5040円	051
12月2日	Mr.インクレディブル	D3パブリッシャー	価格未定	052
12月上旬	シルバニアファミリー ファッションデザイナーになりたい! くるみリスの女の子	エポック社	5040円	053
12月未定	KISS×KISS星鈴学園	バンダイ	5040円	054
今冬	ザ・アーブス/シムズ・イン・ザ・シティ(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	055
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	エレクトロニック・アーツ	5040円	056
今冬	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃2	バンプレスト	価格未定	057
今冬	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2	バンプレスト	価格未定	058
発売日未定	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	5040円	059
発売日未定	スーパーパズルファイターIIX	カプコン	5040円	060
発売日未定	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	5040円	061
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	062
発売日未定	みんなのソフトシリーズ 囲碁	サクセス	3654円	063
発売日未定	Riviera～約束の地リヴィエラ～	スティング	価格未定	064
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	5040円	065
発売日未定	カスタムロボGBA(仮称)	任天堂	価格未定	066
発売日未定	MOTHER3(仮称)	任天堂	価格未定	067
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	068
発売日未定	マリオパーティ アドバンス(仮称)	任天堂	価格未定	069
発売日未定	ヨッシーの万有引力(仮称)	任天堂	価格未定	070
発売日未定	ガチャあぶ	ハドソン	価格未定	071
発売日未定	がんばれ! ドッジファイターズ(仮称)	バンダイ	価格未定	072
発売日未定	冒険王ビィト バスターズロード	バンダイ	価格未定	073
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	074

ニンテンドー・ディーエス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
2005年春	カドゥケウス surgical operation(仮称)	アトラス	価格未定	075
発売日未定	スペクトラルフォース(仮称)	アイディアファクトリー	価格未定	076
発売日未定	人生ゲームDS(仮称)	アトラス	価格未定	077
発売日未定	真・女神転生DS(仮称)	アトラス	価格未定	078
発売日未定	スノボキッズDS(仮称)	アトラス	価格未定	079
発売日未定	チョロQ DS(仮称)	アトラス	価格未定	080
発売日未定	頭脳に汗かくゲームシリーズ! Vol.1 COOL 104 JOKER&SETLINE(仮称)	アルゼ	価格未定	081
発売日未定	アクションゲーム	エポック社	価格未定	082
発売日未定	みんなの麻雀(仮称)	エム・ティー・オー	価格未定	083
発売日未定	レースゲーム(仮称)	エム・ティー・オー	価格未定	084
発売日未定	ザ・アーブス/シムズ・イン・ザ・シティ(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	085
発売日未定	逆転裁判 シリーズ(仮称)	カプコン	価格未定	086
発売日未定	ビューティフル ジョー シリーズ(仮称)	カプコン	価格未定	087
発売日未定	ロックマン エグゼ シリーズ(仮称)	カプコン	価格未定	088
発売日未定	新RPG	ゲームアーツ	価格未定	089
発売日未定	街道RACINGバトル (仮称)	元気	価格未定	090
発売日未定	発生川探偵事件簿(仮称)	元気	価格未定	091
発売日未定	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓(仮称)	元気	価格未定	092
発売日未定	真・三國無双(仮称)	コーエー	価格未定	093
発売日未定	麻雀(仮称)	コーエー	価格未定	094
発売日未定	歴史シミュレーション(仮称)	コーエー	価格未定	095
発売日未定	ヴァンダルハーツ(仮称)	コナミ	価格未定	096
発売日未定	ウイニングイレブンシリーズ(仮称)	コナミ	価格未定	097
発売日未定	がんばれゴエモン(仮称)	コナミ	価格未定	098
発売日未定	キャッスルヴァニア(仮称)	コナミ	価格未定	099
発売日未定	サバイバルキッズ(仮称)	コナミ	価格未定	100

ハミダシニンドリ

GBAでは任天堂が『ヨッシーの万有引力』を発表。久々のヨッシーオリジナルタイトルだ。アニメから映画まで大人気の『ガッシュベル!!』も、『友情の電撃2』が発表されている。

©澤井啓夫/集英社・テレビ朝日・電通・東映アニメーション©2004 HUDSON SOFT/©2004 SUCCESS/ARIOKA/ ©ATLUS 2004 ALL RIGHTS RESERVED./
©SEGA 2003/Original game ©SEGA© SONICTEAM/SEGA, 2003/©2004 EPOCH CO.,LTD.

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック！

2 NEXT WEEKS

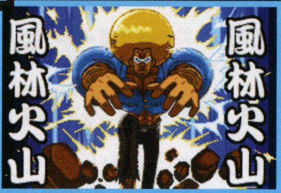
9/6～9/20 ネクスト2ウィークス

夏休みが終り、今号はちょうど狭間の季節。レビュー対象ソフトが少ないので、今回だけのミニバージョンでお届けだ。なお注目の『ポケモン エメラルド』は、次号でバッチリレビューするぞ。

ニンテンドー・ディーエス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	パワフルプロ野球シリーズ(仮称)	コナミ	価格未定	101
発売日未定	ボクらの太陽(仮称)	コナミ	価格未定	102
発売日未定	Yu-Gi-Oh! NIGHTMARE TROUBADOUR	コナミ	価格未定	103
発売日未定	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳	サミー	価格未定	104
発売日未定	シミュレーションゲーム	サンライズインタラクティブ	価格未定	105
発売日未定	研修医 天堂独太(仮称)	スパイク	価格未定	106
発売日未定	ソニック・ディーエス(仮称)	セガ	価格未定	107
発売日未定	Project Rub(仮称)	セガ	価格未定	108
発売日未定	パズルボブルシリーズ	タイトー	価格未定	109
発売日未定	ラクガキ王国シリーズ	タイトー	価格未定	110
発売日未定	不思議のダンジョン(仮称)	チュンソフト	価格未定	111
発売日未定	アクションゲーム(仮称)	D3パブリッシャー	価格未定	112
発売日未定	Team NINJA開発ソフト(仮称)	テクモ	価格未定	113
発売日未定	モンスターファームシリーズ最新作(仮称)	テクモ	価格未定	114
発売日未定	ZOIDS(仮称)	トミー	価格未定	115
発売日未定	―NARUTO―ナルト(仮称)	トミー	価格未定	116
発売日未定	ニューRPG(仮称)	ナムコ	価格未定	117
発売日未定	ニューミスタードリラー(仮称)	ナムコ	価格未定	118
発売日未定	パックピクス(仮称)	ナムコ	価格未定	119
発売日未定	パックンロール(仮称)	ナムコ	価格未定	120
発売日未定	スーパーマリオ64×4(仮称)	任天堂	価格未定	121
発売日未定	どうぶつの森 DS(仮称)	任天堂	価格未定	122
発売日未定	ニュースーパーマリオブラザーズ(仮称)	任天堂	価格未定	123
発売日未定	Nintendogs(仮称)	任天堂	価格未定	124
発売日未定	PictoChat(仮称)	任天堂	価格未定	125
発売日未定	マリオカート DS(仮称)	任天堂	価格未定	126
発売日未定	メイドインワリオ DS(仮称)	任天堂	価格未定	127
発売日未定	メトロイドプライム ハンターズ(仮称)	任天堂	価格未定	128
発売日未定	天外魔境シリーズ(仮称)	ハドソン	価格未定	129
発売日未定	ボンバーマン(仮称)	ハドソン	価格未定	130
発売日未定	ドラゴンボールZ	バンプレスト	価格未定	131
発売日未定	うる星やつら	マーベラス インタラクティブ	価格未定	132
発売日未定	オリジナルRPG(仮称)	マーベラス インタラクティブ	価格未定	133
発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラス インタラクティブ	価格未定	134
発売日未定	牧場物語for DS(仮称)	マーベラス インタラクティブ	価格未定	135
発売日未定	スポーツ(仮称)	ユークス	価格未定	136
発売日未定	どうぶつ島のチョビぐるみ3(仮称)	ロケットカンパニー	価格未定	137

GBA ボボボーボ・ボーボボ 爆闘ハジケ大戦



9/9 ●5040円 ●ハドソン ●格闘アクション

格闘&ミニゲームでハジケろ！

アニメやコミックで人気の「ボボボーボ・ボーボボ」が格闘アクションになった。13人のキャラが、ハジケ技や奥義技などを駆使して戦うぞ。本編の格闘のほか、「ボボンバーマン」など全9種類のミニゲームも用意されている。

詳しくはP72へ

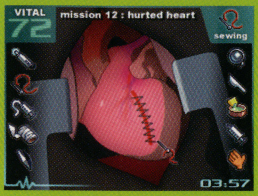
Play review プレイレビュー

戦闘前の掛け合いやボイスなど、ファンには嬉しい要素が盛りだくさん。ミニゲームをはじめ、カード収集などメイン以外にも遊べる要素は多い。ただ原作がぶっ飛んでるだけに、ファン以外は猛スピードで置いていかれるかもしれない。個人的にはミニゲームの「ぬ献上ゲーム」がお勧め。(カズヤ)

今週の気になる動き

秋のスケジュールにいろいろと動きがあった。まず10～11月の任天堂タイトルの発売日がほぼ決定。『マリオテニスGC』『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』など注目タイトルが目白押しだ。秋の目玉のひとつ『キングダムハーツ』も11月11日に決定したぞ。またD3パブリッシャーは12月に公開される映画『Mr.インクレディブル』のゲーム化をマルチプラットフォームで発表。同映画は『ファインディング・ニモ』でおなじみのピクサー制作だ。DSでは『カドゥケウス』の発売日が具体的になっている。

←『みんなの将棋』の発売日は9月9日に決定



←手術アクション『カドゥケウス』は来年春の発売だ

駆けこみ新着情報① セガの名作3本が「お買い得版」で再登場

GCで発売されたセガ作品3本が、2940円の「お買い得版」として再登場！『カイジュウの島』『ジャイアントエッグ』『ソニックアドベンチャーDX』が11月18日に発売される。どれも良作なので、未プレイの人はぜひ一度遊んでみよう。続編にあたる『ソニックアドベンチャー2』も、お買い得版が出ているぞ。

→タマゴを転がす『ジャイアント』

←セガの看板作品『ソニック』

駆けこみ新着情報② 『シルバニアファミリー』最新作はどんなゲーム？

『シルバニアファミリー6（仮称）』の正式タイトルが、『シルバニアファミリー ファッションデザイナーになりたい！ くるみリスの女の子』に決定！ その名の通り、主人公はくるみリスの女の子。森の中の「ふしぎな仕立て屋さん」で、妖精さんとともに洋服作りが楽しめるぞ。自分だけのすてきな洋服を作っちゃおう！

→いろんな場所に行こう

←妖精さんと洋服作りに挑戦

ハミダシニンドリ 細かな発売延期もチラホラと。GC版『ボボボーボ・ボーボボ』は発売が冬に。GBA『2つ遊べるツインシリーズVol.2』『フルーツ村のどうぶつたち』も1ヵ月ほど延期だ。

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.120

2004 10/6

次号は vol.121 9月21日(火)に発売します

予価 490円 ※付録の内容によって価格が変わったり、一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

チラシの世界 #048
1987年 ゴルフトーナメント JAPANコース（FCディスク）

NEXT MENU 次号予告

次号は秋の新作収穫祭!『マリオテニスGC』や『ファイアーエムブレム』など期待作が続々登場!

この秋、GCやGBAの期待作が続々登場します！『マリオテニスGC』の紹介記事では、キャメロットの高橋兄弟が楽しい解説を（そこではうれしいニュースをお伝えできるかも？）。また、新しい仕掛けが楽しみな『マリオパーティ6』や『まわるメイドインワリオ』のほか、『ゼルダ』『F-ZERO』『ファイアーエムブレム』などGBAの期待作が続々登場します。さらに、DSの新作ソフトの発表も!? というわけで、次号のニンドリもどうぞお楽しみに～！

※予告の内容等は、会社や家庭の事情で変更する場合があります。

スポーツの秋がやってきた！

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテク鮮果場」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は ：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本誌の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。

http://www.nindori.com

EDITOR'S VOICE

■ニンドリ120号目にして、初めて600円台の価格に。通常より高い今号を買ってくださったみなさんに大感謝です！ 今回の付録はたぶん永久的に手に入らない内容のものなので、末永く大切に保存してくださいね（サオヘン）

■おなじみのシリーズ続編のタイトルだけ並べられても、全然ワクワクしてこない。せっかく未知の新体験をもたらすDSなのに。得体の知れない、眠れる大化けタイトルを発掘すべく「DS夜明け前」取材巡業を始めました（高島）

■通勤途中にある上智大学の側に、年老いたホームレスがいた。毎日見かけていたのだが、夏のさなかに姿を見なくなり、とうとう荷物も撤去されてしまった。全くの他人のはずだが、なんだか心配してしまった（ケイ大佐）

■『エメラルド』攻略本、入稿作業に追われる毎日で机の上がメチャクチャです。それに伴い本の中身もメチャクチャ…、なんてことはありませんのでお楽しみに。ちなみに本の発売日は10月7日（木）ごろですよ！（トランセル）

■缶コーヒーにハマリ中。小さな缶モノはほぼ制覇したけど、これといって決め手がなく、いろんなブランドを渡り歩いてました。しかし！ 一番ハマるモノがありました！ メグミルクのカフェオレ。…太るかなぁ（かややん）

■最近、身の回りでよく物が壊れる。自転車は後輪の車軸が大破。腕時計はストップ。カバンはチャックが閉まらない。極めつけは攻略本制作中にハードディスクがクラッシュしてデータ消失！ 塩でもまくか（マッスル）

■1ヶ月半ほど前から下準備を重ね、ようやく完成にこぎ付けた今号の付録。その特徴はなんといっても袋とじ。どうしてあんなに「開けたくなる」欲求にかられてしまうのか不思議。激薬なので開封は慎重にね(本ちゃん)

■最近ゲームを遊ぶよりも読書に夢中だったのだが、なぜか編集部の人間は私の読んでいる本を見て笑う。ちなみに読んでいたのは「金属なんでも小事典」。何だよ、オカシーかよ。…畜生。電話帳読むぞコラ（ハシモ）

■2ヶ月くらい続いた『FFⅠ・Ⅱ』の記事も今回で最後。で、記事内で書ききれなかったアドバイスを1つ。『FFⅡ』で仲間が死んじゃうからと言って、その仲間の装備を外してしまってはダメ。後で苦労しちゃうよ。（岡）

■ニンテンドーDSタイトルの『うる星やつら』が激しく気になる今日この頃。原作の単行本は全てそろえたし、劇場版も全て見たという筋金入りのファンだったりします。具体的な情報が早く出てこないかなあ（和尚）

■最近食べて感動したのが○屋のハヤシライス！ 生まれてから今まで金払って食べたものの中ではブッちぎり（仏契）にMA・ZU・I！ どのくらいズーマーかというと、隣で同じもの食べてた老夫婦が（以下次号。本郷）

■京都の友達に誘われて、一泊二日徳島の旅へ。ミスチルのライブにも元気をもらいましたが、初めて会ったにも関わらず、観光しかり、温かく迎えて下さった徳島の皆様に感激。かなりリフレッシュになりました(カズヤ)

■色はアテネ五輪の閉会式を中継しているとき、編集部に残って仕事をしていたスタッフ。開会式のときも徹夜で締切を迎えてたんだよね

STAFF

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／橋本慎也
岡本明徳／北山大輔
本郷公康／坂井一哉
編集協力 佐藤大作

ライター 宝山りふぁ／中谷至／沓澤真二
松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥／寺崎宏之
大渕豊／瀧澤潔／北村光広
白石岳（アセンブル）
尾関友誌／星龍也
三浦昭彦
AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 株式会社キンダイ
有限会社フリーウェイ
山名田裕樹／小宮山裕

DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
写真撮影 守屋貴章／タナカタイゾー
植田昌幸
イラスト&コミック はやのん／美鈴秋／アズマ フースケ
熊谷智子／峠たかのり
広告 小川直伸／佐々木裕恵
工藤克俊／駒形友美
印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.120
2004年9月6日発売
●発行人 中川信行
●ゼネラルプロデューサー 滝口直樹

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告 株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
The Pokémon Company
Nintendo
つながる
遊びがひろがる
冒険はまだ終わらない。
今、明かされるホウエン地方
もうひとつの物語。
ポケットモンスター
Pokémon
エメラルド
ワイヤレスアダプタ付き
ケーブル無しで通信できる!
グラードンと
カイオーガが激突!
トレーナーが2人
同時に挑んでくる!
バトルの最前線!
バトルフロンティア
バトルフロンティアで
君の戦略を試せ!
9月16日(木)発売
メーカー希望小売価格 4,800円(税抜価格4,571円)
ポケットモンスターオフィシャルサイト http://www.pokemon.co.jp/
©2004 Pokémon.
©1995-2004 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. GAME BOY・GAME BOY ADVANCEは任天堂の登録商標です。ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
発売元 株式会社ポケモン 販売元 任天堂株式会社

Nintendo ニンテンドー DREAM ドリーム

120 2004

極厚別冊付録 ディスクシステムセレクション全部入り攻略ガイド

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成16年10月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第9巻第17号(通巻120号)発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815
●編集・広告03-3556-3288

© 毎日コミュニケーションズ 2004/ambit

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

特別定価 690円

雑誌27101-10/6

本体 657円

4910271011048
00657